n° 33

JEUX & STRATEGIE

ISSN 0247-1132
18 F
TOUS LES DEUX MOIS

MATHÉMATIQUE
FAUT-IL JOUER AU LOTO SPORTIF ?

STRATÉGIQUE
LA GUERRE DU FEU

OPTIQUE
JOUEZ AVEC LES PHOTOS

FANTASTIQUE
UN SUPER LABYRINTHE D'AVENTURE

LUDOTIQUE
LES PROGRAMMES QUI GÈRENT POUR JOUER

TACTIQUE
DU RAMI AU GIN-RUMMY



CASSE-TÊTE Ces six cubes sont identiques. Quelle photo notre personnage va-t-il découvrir sur la face inférieure du cube qu'il soulève ? (solution page 3)



JOUEZ & REJOUEZ avec jeux & stratégie

Nº 10 Jeux de casino. Calculez votre Q.J. **El Dorado**, 2 à 6 joueurs - jeu de parcours.

Nº 11 Jouez au fanorona. Les nouveaux cubes. **Annexion**, 2 joueurs - wargame.

Nº 12 Le solitaire. Trente casse-tête. **Chimères**, 2 à 6 joueurs - jeu d'aventure.

Nº 13 Les labyrinthes. Le nombre d'or. Plus vite au Rubik's cube. **Randonnée**, 2 à 6 joueurs - jeu de parcours.

Nº 14 Jouez avec les cartes routières. Le Mah-jong. Les carrés magiques. **Délire à la cantine**, 2 à 4 joueurs, wargame.

Nº 15 Gagnez au Poker. Les Rallyes. Voyage dans le temps. **La route des Indes**, 1 à 8 joueurs - jeu de parcours.

Nº 16 Les jeux de parcours. Quatre mini-wargames. **Fric-Frac**, 1 à 6 joueurs - jeu d'aventure.

Nº 17 Jouez avec votre micro-ordinateur. **Mercenaires et paysans**, 2 à 3 joueurs, wargame.

Nº 18 Les jeux de rôle. Donjons et dragons. **Oméga**, 2 ou 4 joueurs - jeu stratégique.

Nº 19 Les jeux en trois dimensions avec un labyrinthe en relief. **Double-jeu**, 4 à 10 joueurs - jeu d'alliance.

Nº 20 Les jeux d'aventure. Devenez champion au Monopoly. **Aéropostale**, 2 à 4 joueurs - jeu de parcours.

Nº 21 Jouez à l'assassin. Sept jeux de cartes inédits. **La campagne de Russie**, 2 joueurs, wargame.

Nº 22 Les nouvelles batailles navales. Un mini-jeu de rôle. **Galapagos**, 2 à 4 joueurs - jeu de parcours.

Nº 23 Quel micro pour quels jeux ? Les ordinateurs d'échecs. **Ball-roll**, 2 joueurs - jeu de simulation.

Nº 24 Jouez par téléphone. Géopolitique 1990. Un "prêt-à-programmer" sur votre micro. **Cortège officiel**, 2, 3 ou 4 joueurs - jeu de simulation

Nº 25 Jouez au détective. Menez l'enquête. **La guerre de Vendée**, 2 joueurs, wargame.

Nº 26 La S.F. et ses jeux, 18 pages de plus d'initiation et de détente. **Mutants**, 2 à 4 joueurs, wargame.

Nº 27 Jouez dans la ville. Belote : la règle officielle. **Cosmopoly... Megalopoly**, 2 à 4 joueurs "Multi-Jeux".

Nº 28 Des jeux pour tout l'été. Un grand test logique. Feodedal : labyrinthe d'aventure. **Aboukir**, 2 joueurs, wargame.

Nº 29 Des micros et des jeux : 20 bancs d'essai. Jouez aux dames contre votre micro. **La croisière de l'Aphrodite**, 3 à 6 joueurs, jeu de société.

Nº 30 Offrir des jeux : quel cadeau pour qui ? Micro : l'incrustation mode d'emploi. **Le siège d'Aliciane**, 2 joueurs, wargame.

Nº 31 **NOUVELLE FORMULE** Jouez avec les robots. Les vrais Donjons. Les nouveaux jeux-micro. **Hyper-shopping**, 2, 3 ou 4 joueurs, jeu de société.

Nº 32 Championnat du monde d'échecs : le dossier du match tronqué. Donjons et micros. La loi et le jeu. La Vallée des Brumes, 1 à 10 joueurs, jeu de rôle.

Et dans tous les numéros de Jeux & Stratégie, vous retrouverez les rubriques :
- jeux et joueurs
- questions de logique
- jeux et casse-tête
- ludotique (depuis le nº 9)
- logiciel en basic (depuis le nº 19)
- J & S micro (depuis le Nº 29)
- les grands classiques : échecs, tarot, Scrabble, bridge, dames, backgammon, go, et même Othello (depuis le nº 24)
- initiation : apprenez à jouer aux échecs, au tarot, au bridge, au go (depuis le nº 26).

LE HORS SERIE DE JEUX & STRATEGIE
MEGA : un grand jeu de rôle prêt à jouer **25 F**

COFFRET Reliure pour classer 6 numéros **55 F**

COFFRET COMPLET 84
Les 6 numéros de l'année dans leur coffret reliure **120 F**
La collection 83 est également disponible.

BON DE COMMANDE

A découper ou recopier et à retourner, paiement joint, à Jeux & Stratégie 5, rue de La Baume - 75008 PARIS.

Nom ....

Prénom ....

Adresse ....

Code Postal .... Ville ....

- **Numéros de Jeux & Stratégie** ....

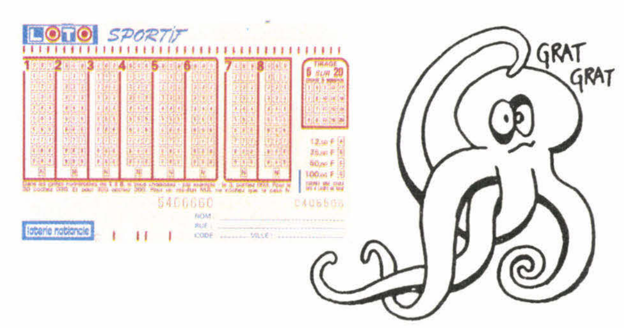
  ....

  Soit .... numéros à **18 F** l'un franco (étranger 22 F)
- Hors Série "MEGA" : .... à **25 F** franco (étranger 30 F)
- Coffret reliure .... à **55 F** franco (étranger 60 F) nouveau format
- Coffret reliure .... à **48 F** franco (étranger 55 F) **(Ancien format)**
- Coffret complet année 84 .... année 83 .... à **120 F** l'un franco (étranger 140 F)

Ci-joint mon règlement total de .... F par chèque à l'ordre de Jeux & Stratégie-BRED.

Etranger chèque compensable à Paris ou mandat international.

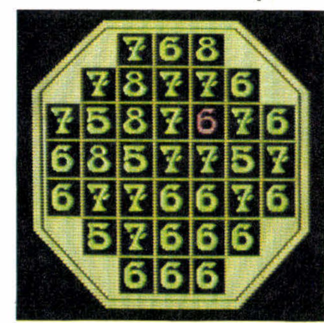
JEUX ET JOUEURS



CASSE-TETE

Notre couverture : (création Animage)

Voici la photo que notre personnage allait découvrir sous le cube :



STRATEGIES

LUTHODEQUE



MICRO

LA 1re CONVENTION NATIONALE DU JEU DE RÉFLEXION

Le jeu de réflexion ne bénéficiait pas, jusqu'à présent, d'un salon national ouvert au public. C'est aujourd'hui chose faite, grâce à la figurine de jeu qui s'est glissée entre la maquette et le modèle réduit.

Ce début du mois d'avril a vu naître la première Convention nationale du jeu de réflexion dans le cadre du salon de la maquette et du modèle réduit. Le CNIT à Paris-La Défense a été durant dix jours un haut-lieu du stratège. Côté exposants : les éditeurs, hélas, n'y ont pas cru. Quelques valeureux éditeurs étaient heureusement là (parmi eux : Prince August, Jeux Descartes, Parker, ADJS, Ceji, Jeux Actuels, Schmidt, Info-Jeux) encourageant par leur présence le phénomène jeu. Mais où étaient donc les autres Habourdin et Nathan ? Quant aux fédérations de jeux, aucune n'a dénié venir. Pas contacté ou bouderie ? Qui sait ? C'était dommage, car parler du jeu de réflexion sans échecs, ni Scrabble, ni bridge, ni go, c'est un peu une gageure...

Mais parlons donc plutôt des présents... Accordons tout d'abord un grand bravo à Xavier Jacus, l'infatigable animateur, et aux membres de la Ligue Inter-Clubs des Jeux de Simulations (voir écho p. 8).

Tout démarra, tambours battants, les 30-31 mars par le premier championnat de France de *Diplomacy*, organisé par le club « Fléau d'acier » de Clichy : dix tables furent constituées. Après un petit flottement dû à un micro-ordinateur pas diplomate pour deux sous, les vainqueurs furent trouvés... et c'est Bruno



Une « démo » de wargames avec figurines animées par Jean-Jacques Petit (moustachu).

Sconaille qui emporta le tournoi. Durant toute la semaine, des démonstrations de jeux se succédèrent : *Légendes, l'Ultime Épreuve, Ascension, Squad Leader, Supergang,* wargames avec figurines..., et même *Amirauté* qui fut joué avec le concours de la Marine Nationale !

Pas de nouveautés, à part *Rail* de Ludonirique ; mais quelques avant-premières furent présentées par leurs auteurs : *Baston* (Jeux Actuels) : une simulation de bagarre dans un café qui sortira en juin ; la *Compagnie des glaces* (Jeux Actuels) jeu de rôle tiré de l'œuvre de G. Arnaud, qui sortira en septembre...

Le 1er avril, un *Killer*, remanié poisson d'avril, fut organisé dans tout le Salon : *BAD* (Brigade anti-drague). Quarante personnes sont parties à la pêche de « mots doux » écrits par des personnes du sexe opposé. Mais des « flics » anti-drague veillaient et devaient les empêcher (en flagrant délit) de faire signer leur « forfait »... Bref, la semaine riche en événements, où les néophytes et les curieux côtoyaient les avertis autour de tables toujours ouvertes à un nouveau jeu...

La convention s'acheva sur le tournoi de l'*Appel de Cthulhu*. Soixante-dix personnes ont joué quatre modules écrits par les clubs AJT, Loisirs Dauphine, Fer de Lance et Seigneurs de l'Astrolabe. Un très grand succès. Investigateurs : 1er Marc Leperlier (club Brocéliande) ; 2e, Nancy Sénétaire (Loisirs Dauphine). Maîtres : 1er, Bruno Girodon (Loisirs Dauphine) ; 2e, Olivier Motillon (Fer de Lance). Modules : 1er, Loisirs Dauphine ; 2e, Astrolabe.

Quant aux joueurs, ils étaient venus de toute la France, et même de Belgique, de Suisse et d'Angleterre. Il faut dire que le salon de la maquette, (premier au monde, pour son nombre d'entrées), a draîné une foule de visiteurs dont la Convention, par son originalité, a bénéficié. Mais, réciproquement les joueurs ont découvert le monde de la maquette... et des figurines de collection aux détails fabuleux. Deux univers qui se complètent assez bien. Trait marquant de cette Convention, le « phénomène-jeu de rôle » : les auteurs de jeu assaillis par les joueurs, les tables de démonstrations prises d'assaut..., tout le confirme : le jeu de rôle marche bien... Mais, il ne faudrait pas que cette Convention soit celle du jeu de rôle et de simulation, faute des jeux classiques... Elle est celle du jeu de réflexion, aux éditeurs et aux fédérations d'y croire... Alors, espérons pour l'an prochain (c'est déjà décidé) un vrai salon du jeu et pour tout public...

Peu de stands... mais de qualité. Petite surface... mais gros succès.



ENTRETIEN

Alain Barrau, organisateur du Salon de la maquette et du modèle a bien voulu faire le point : comment et pourquoi la Convention nationale du jeu de réflexion.

En 1980, quand nous avons créé le Salon de la maquette, nous avons voulu réunir toutes les familles : bateaux, avions, autos, trains, et aussi figurines. Quand l'an dernier, Jeux Des-

cartes, Jeux Actuels et Prince August ont exposé pour la première fois, les visiteurs ont découvert une nouvelle utilisation de la figurine, autre que décorative : celle du wargame, du jeu de rôle. Bref de la figurine dans un jeu...
De ces constatations, et à la suite de demandes du public, nous avons créé en 1985 cette première Convention nationale, estimant que le jeu de réflexion est un proche parent de la famille du maquettisme et du modélisme : création de terrain, paysage ; utilisation de pions, figurines, pièces... Nous l'avons créé dans le cadre du Salon de la maquette et du modèle réduit, parce que ce « nouveau secteur » était trop petit pour constituer à lui seul une manifestation : investissements importants dans le matériel, pour la promotion...
Nous avions donc l'opportunité, le cadre, restait le public. Et là, nous avons misé sur le potentiel considérable du Salon de la maquette (130 000 visiteurs en 1985, record mondial !) : des visiteurs habitués au monde de la miniature, et susceptibles d'être intéressés à ce type de loisirs.
Nous avons fait appel à Xavier Jacus, excellent animateur, bien connu de tous ; il a concocté sous notre contrôle, un programme de démonstrations avec deux points forts : un tournoi de *Diplomacy* et un de l'*Appel de Cthulhu*. Tous deux ont très bien marché.
Nous avons bien pris conscience de l'intérêt que suscitaient ces jeux. Bien sûr, il y a eu des fidèles, ceux qui connaissaient les jeux, qui venaient jouer tous les jours, et les occasionnels, qui, devant

Alain Barrau : « tous les éditeurs, tous les jeux doivent être présents à la prochaine convention ! »



photos Jean-Charles Rodriguez



Présentation en avant-première de Baston par les auteurs.

les tapis verts, ont voulu savoir..., et ont découvert ainsi un monde qu'ils ignoraient totalement. C'est le but de la convention : promouvoir, donner le goût d'une nouvelle activité de loisirs.

Pourquoi les jeux dits « classiques » n'étaient-ils pas présents ?
Ils ont tous été « invité » ; enfin c'est-à-dire nous leur avons proposé de participer au salon moyennant la location d'un stand. A ce moment-là, il y a deux types d'attitudes : il y a des personnes qui croient à votre entreprise, et, dès la première année, viennent au salon et vous aident ainsi à réussir ; et tous ceux qui attendent de savoir si ça a marché ou pas et ne prennent pas de risque. Mais disons que c'est la règle du jeu... l'effet de la première année. A la première année du salon de la maquette, il y avait également très peu d'exposants, vous savez... Mais ici, les professionnels doivent savoir saisir, cette opportunité promotionnelle qu'est cette Convention nationale.
Et l'année prochaine ?
Il y aura une deuxième convention, c'est évident ! Ce sont les joueurs eux-mêmes qui l'ont demandé, lors de la remise des prix du Tournoi de l'Appel de Cthulhu. Quel plébiscite !
Forts de cette première expérience, nous allons apporter des améliorations. D'abord en ce qui concerne la représentativité au niveau des exposants : tous les éditeurs, tous les produits concernés doivent être présents. Deuxième aspect, la salle de jeux en elle-même, il faudra doubler sa surface, et revoir les programmes de jeux plus précisément. Mais en aucun cas, la Convention ne doit s'isoler, elle doit rester partie du Salon de la maquette et du modèle réduit. La figurine restant le lien bien réel...
Rendez-vous dans un an.

Maryse Raffin

PRÉPAREZ VOS VACANCES

• Vous jouez au tarot ? Vous ne savez pas encore où passer vos vacances d'été ? Voici deux idées :
— Le festival d'été de tarot des Canaries du 29 juin au 13 juillet. Départ de Paris pour vol direct, possibilités de départ et retour par Lyon, Marseille et Bordeaux. Informations : Michel Lacroix au 378.01.55 (de 15 h à 19 h) ou à l'Agence Phoenix vacances, 85, avenue Emile-Zola, 75015 Paris. Tél. : (1) 577.88.15.
— Le festival de tarot du Golfe Bleu, du 21 juillet au 3 août 85. C'est un village vacances à Beauvallon-sur-Mer qui offre en plus des animations sportives, des animations ludiques (tarot et Chiffres et Lettres au programme). Informations au 763.64.77 (jusqu'au 1er juin) ou au (94) 96.05.90 et 96.07.25.
• Si vous jouez au go ou souhaitez apprendre à jouer au go :
— Stage d'été de go à Sanilhac en Ardèche, du 1er au 13 juillet, organisé par la Fédération française de go. Piscine, tennis, cheval à proximité. Pension complète 1 200 F pour les douze jours. Inscriptions auprès de Bernard Salignon, 16, avenue Maréchal-Randon, 38000 Grenoble.
• Vacances Plein-jeu est un nouveau produit de tourisme mis au point par Ludomédia, pour ceux qui ne supportent pas les vacances... sans jeu. Vous vous envolez pour la Grèce ou vous partez tout simplement pour les Alpes. Là, vous êtes pris en charge par deux spécialistes renommés du jeu (parmi Michel Pialat, Benjamin Hannuna, Jean-Pierre Allali, Jacques Lerville, Gilles Cohen, etc.) ; six heures de jeux variés tous les jours (jeux logiques, numériques, visuels, etc.) autour — soyons sérieux — d'une option centrale : *Scrabble* ou Mots croisés. Feu d'artifice final, le Rallye-jeu, une journée de gags, clôture le séjour. Pour lancer Vacances Plein-Jeu, Ludomédia a organisé un concours dont le gagnant est M. Segonds (Versailles). Pour lui, un séjour d'une semaine en Grèce au mois de juin. Bravo !
• L'Université du bridge propose pour les vacances d'été un choix très complet de stages de bridge. Ils s'étaleront sur six semaines, du 30 juin au 17 août, dans quatre centres : Les Arcs (Savoie), du 30 juin au 6 juillet ; Dourdan (Essonne), du 7 au 13 juillet ; Vars (Hautes-Alpes), du 14 au 28 juillet, et la Maison du Bridge à Neuilly (Hauts-de-Seine), du 6 au 17 aoûtDix-huit formules de stage : apprentissage, de l'initiation à la haute compétition (6 niveaux), jeu de la carte (3 niveaux), tournois par paires et duplicate (3 niveaux), arbitrage, monitorat, animation de club, ou formule « à la carte » avec ateliers et conférences. Renseignements et inscriptions : F.F.B., 73, avenue Charles-de-Gaulle, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél : (1) 738.24.40. Prix d'un stage d'une semaine de 1 000 F (en demi-pension) à 1 950 F (en pension complète).

DAMES : Luc Guinard, Grand Maître International

A la suite du dernier championnat du monde, notre chroniqueur de dames s'est vu attribuer le titre prestigieux de GMI. Rappelons que jusqu'à présent, seuls trois Français avaient pu s'en enorgueillir : Hisard et les anciens champions du monde Raichenbach et Ghestem. Mais, hélas, aucun d'eux ne participe plus aux compétitions. Dans le monde, une trentaine de GMI restent en activité dont environ un tiers en URSS, un tiers aux Pays-Bas. Bravo Luc!

MANIFESTATIONS

Le 45e championnat de France de dames (en 13 rondes) se déroulera du 18 au 31 août prochain à Compiègne (Oise) ; dans les salles St Nicolas.

Inscriptions (200 F pour les séniors, 100 F juniors, 70 F cadets) auprès de M. Ducos, 42 avenue du Maréchal-Juin 60000 Compiègne. (Le règlement à l'ordre du Damier Compiégnois, doit être joint.)

Parallèlement, des démonstrations seront organisées : des simultanées avec le GMI Ton Sijbrands et des parties à l'aveugle toujours avec Ton Sijbrands.

OPÉRATION "SLIVOVITZ" : LE MYSTÈRE DE NANTES


photo Jean-Pierre Belzic

Encore un « grandeur nature ». Cadre : l'ambassade de France à Vienne, époque : 1938... Qui a tué l'attaché d'ambassade ?

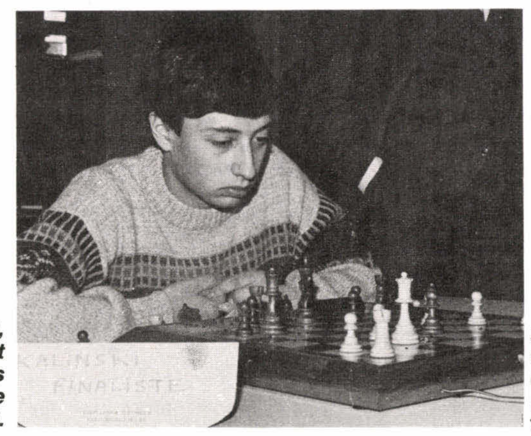
Les Nantais du club « Stratèges et Maléfices » tiennent à leur place d'innovateurs dans le domaine du jeu de rôle grandeur nature en France : ils viennent de récidiver, en organisant le 13 avril dernier l'« opération Slivovitz » une sorte de *Murder Party* historique ayant pour cadre une réception à l'ambassade de France à Vienne, le 12 mars 1938, jour de l'Anschluss, annexion de l'Autriche par les troupes nazies.
L'Opération "S" a été, jusqu'au dernier moment, auréolée de mystère : l'identité des organisateurs, le lieu et la date (historique) restèrent secrets jusqu'à la dernière minute et l'identité même des personnages des quelque soixante participants leur fut communiquée, en ne leur laissant que le temps nécessaire pour préparer leur costume.
Cette atmosphère a d'ailleurs donné lieu à une grande campagne de désinformation parmi les membres du club. L'"Intox" a débuté calmement par des courriers anonymes dactylographiés qui donnaient de fausses informations sur l'Opération (lieu, date, suspects, etc). Très vite cette phase a pris de l'ampleur, et parfois de manière spectaculaire : circulèrent des lettres de Bruxelles, de Zurich (à en-tête du Hilton, excusez du peu !), et même de Bombay : un agent secret avait surpris une conversation dans un bar de Calcutta sur une opération de grande envergure dans " l'Ouest de la France ". On put écouter des cassettes contenant des messages cryptés dictés par une voix déformée! Autre rebondissement : la publication dans la presse locale d'une petite annonce étrange provoqua l'enquête d'un journaliste et une émission sur la station régionale de Radio France. L'Affaire faisait parler d'elle !
Dans la semaine du 13 avril, les joueurs recevaient au courrier les derniers renseignements. Groupés par équipe, diplomates français , allemands, anglais et italiens, policiers, voleurs, agents de sécurité, les joueurs disposaient alors de précisions sur leur personnage ainsi que les papiers correspondants (cartes d'identité, papiers personnels, carnet de rendez-vous, etc.). Les rendez-vous étaient fixés quelques heures avant la réception à l'ambassade.
C'est ainsi que tout l'après-midi du jour « J » on a pu voir le centre de Nantes sillonné par d'étranges personnages aux allures furtives. Smokings et robes de soirée étaient de sortie, sans compter les uniformes chamarés, et même un samouraï et deux geishas, composant une équipe japonaise colorée. Les lieux de rendez-vous ? Des endroits « discrets » tels des quais de gare, des parkings du centre, le Jardin des Plantes ou des cafés renommés aux heures d'affluence !
Vint enfin le moment de se rendre au cocktail donné par l'ambassadeur de France en l'honneur du Général Gamelin de passage à Vienne ce jour-là. (Carton d'invitation joint.) A leur arrivée (dans une grande maison décorée pour la circonstance), les invités se voyaient annoncer par un impeccable majordome, et accueilli par l'Ambassadeur et son épouse. Très vite, la soirée battit son plein. Des à-côté mystérieux se dessinaient : les conversations s'arrêtaient à l'arrivée d'un tiers, les messages étaient relayés par un groom diligent, des comportements étranges, des curiosités suspectes. Quelques incidents même : un début de scandale dans le salon où une partie de Chemin de Fer se jouait, l'évanouissement d'une comtesse française au cours d'une séance de spiritisme, sans compter sur une altercation entre quelques membres de la délégation soviétique et un aristocrate russe exilé, et l'expulsion polie mais ferme par le service de sécurité de personnes « égarées » dans le bureau de l'ambassadeur. Un petit Belge curieux fouinait un peu partout : un certain Hercule Poirot détective de son état.
Bientôt, un drame éclata. Un attaché d'ambassade français était trouvé assassiné dans un bureau. L'enquête fut menée par le célèbre détective et les policiers viennois présents.
Et la soirée repris jusqu'au second coup de théatre : l'irruption d'activistes tchèques armés jusqu'aux dents, prenant l'assemblée en otage et exigeant la non-ingérence de l'Allemagne en Tchécoslovaquie, rien de moins ! Les agents de sécurité intervinrent et après une courte fusillade se rendaient maîtres de la situation. Quelques minutes plus tard, l'annonce de l'entrée des chars allemands à Vienne mettait fin à cette soirée mouvementée. Le tragique de la situation n'avait d'égal que le plaisir des participants. Mais ça, c'est... le jeu ! Bref, une magnifique manifestation dont nos amis nantais peuvent être fiers.
A présent, voici en quelques lignes la présentation du jeu.

Le jeu :
il réunit une soixantaine de joueurs pour trois arbitres et une dizaine de figurants « neutres ». Deux sortes d'épreuves attendaient les participants :
1. dans l'après-midi, chaque joueur devait retrouver les autres membres de l'équipe à partir de renseignements parcimonieusement fournis. Ainsi, l'ambassadeur de France, apprit, dans un agenda qu'on lui remit, qu'il avait rendez-vous avec sa cousine Élisabeth (qu'il n'avait en fait jamais vue !) dans un parking souterrain !
2. lors de la soirée elle-même, chaque équipe devait remplir au mieux sa mission. Par exemple, récupérer un document et démasquer un agent double pour les diplomates, voler des objets d'art et les remplacer par des copies pour les voleurs, démasquer ces voleurs et trouver l'assassin pour les policiers.
A noter la performance d'un évêque que tout le monde prenait pour un agent double et qui n'était qu'un vulgaire voleur. Toute la soirée, il dissimula, avec succès, la copie d'une statuette puis l'original lui-même après le vol... sous sa soutane.
En revanche, échec pour les diplomates anglais qui devaient dérober un document secret dans le coffre de l'ambassade. Ils découvrirent rapidement que la combinaison du coffre était la date de naissance de la femme de l'ambassadeur de France. Mais, évidemment, elle ne voulut jamais leur dire ! Et ils ne posèrent jamais la question à la femme de ménage qui devait leur fournir le renseignement !

PUB GRATUITE

Vous organisez un jeu de rôle grandeur nature ? Vous y participez ? Pensez à faire des photos et à nous les envoyer. Couleurs, bien sûr et de préférence des diapositives. N'oubliez pas d'y joindre un petit « topo » mentionnant le lieu, le club organisateur, le nombre de participants... et un résumé du scénario et des épreuves. Bref, soyez notre reporter... pour vous faire connaître !
Notre adresse : J & S, JDRGN, 5, rue de la Baume 75382 Paris Cedex 08

CHALLENGE D'ÉCHECS ÉLECTRONIQUES 1985



Eric Kalinsky, 17 ans, ne mit que 38 coups pour infliger le mat à Elite A/S 3.

photo P. Nolot

Depuis sept ans, joueurs et machines s'affrontent aux échecs, une seule épreuve de masse avait été organisée en France. En 1979, plus de 1 000 joueurs avaient rencontré le *Chess Challenger Voice*, numéro 1 des programmes commercialisés à l'époque, et un tiers environ avait vaincu la machine.

Impulsion Europ-Média vient de renouveler l'expérience avec le concours de la ligue d'Ile de France d'échecs, Rexton, les éditions Grasset, la Banque Nationale d'Information et le mensuel *Europe-Echecs*, en opposant un millier de joueurs, à divers appareils de la firme numéro 1 du marché : Fidelity Electronics. Tout le monde pouvait s'inscrire dans ce challenge, à condition d'avoir un classement inférieur à 1 600 Elo.

Premier obstacle, les éliminatoires : il fallait mater un *Chess Challenger 8* au niveau 2 en moins de 45 minutes. 300 joueurs environ y parvinrent.

Deuxième obstacle : quart de finale, il fallait mater un *Chess Challenger 9* au niveau 3 en moins d'une heure. Beaucoup plus difficile, lorsqu'on sait que cette machine a un classement évalué à un peu plus de 1 700 Elo. 37 joueurs y parvinrent et se retrouvèrent cette fois au Salon du son, du 10 au 13 mars, face au redoutable *Elite A/S 3*, la plus forte machine commercialisée par la firme américaine. Pour cette demi-finale, chacun jouait quatre parties. 18 minutes pour le joueur, 15 pour la machine — les cinq qui marquaient le plus de points se qualifiant pour la finale.

Hécatombe à ce stade, puisque 13 joueurs seulement évitèrent l'humiliation du 4-0. Deux rescapés parvinrent à la moyenne 2/4, deux à 1,5/4, trois à 1/4 et six à 0,5/4. Il fallut un interminable barrage pour départager les joueurs à 1 sur 4, et commencer enfin la grande finale le jeudi 13 mars. Cette fois avec les noirs il fallait mater la machine dans le moins de coups possible. 33 minutes pour le joueur, 30 pour la machine.

Ce fut le jeune Eric Kalinsky, 17 ans, déjà le meilleur en demi-finale, qui gagna sans peine en 38 coups, *Elite* commettant deux grosses fautes dès le début de la partie. Bethouart qui s'était beaucoup préparé avec *Elite A/S 2* domina aussi très vite la machine, mais prit 64 coups pour mater. Quant aux trois finalistes... ils se firent mater en 33 coups pour Serge Nimerovski (14 ans), en 27 coups pour Fejzovski, et en 26 coups pour Jewtoukoff.

Un gros regret, celui de ne pas avoir vu la jeune Galia Stephanov (14 ans), accéder à la finale. En demi-finale, elle domina deux fois largement la machine, mais ne marqua qu'un demi-point affolée par la pendule qu'elle utilisait pour la première fois. Elle est en tout cas le plus sûr espoir détecté par cette épreuve de masse parfaitement réussie.

Pierre Nolot

ÉCHECS : LE CHAMPIONNAT DU MONDE 86

Ça y est, l'aventure 1986 a commencé. La FIDE, qui regroupe 122 pays-membres, a déjà porté le cycle à deux ans (au lieu de trois), et mis en place le calendrier suivant :

- janvier-mars 85 : le monde est partagé en 13 zones géographiques : organisation des tournois zonaux, dont celui de Montpellier où étaient présents : les Pays-Bas (5 représentants), la Belgique (1), le Luxembourg (1), la France (5). Résultats : Van Der Wiel (Pays-Bas) sélectionné avec 9 points. Notre meilleur Français Bachar Kouatly est classé 3ᵉ avec 7 points (pas de chance !). Les autres sélectionnés des zonaux européens sont : Speelmann et Short (Angleterre) ; et Fernandes (Portugal) et Martin (Espagne).
- avril-juillet 85 : les tournois interzonaux. Où sont sélectionnés d'office : les 14 joueurs du plus haut classement international ; les perdants des quarts de finale du précédent championnat ; 33 joueurs des zonaux ; trois joueurs du pays organisateur. Soient 54 joueurs répartis en trois tournois internationaux qui se dérouleront : à Tunis, à Bienne, et à Mexico.
- octobre-novembre 85 : le tournoi des candidats. Où se rencontreront les quatre premiers de chaque interzonal, et les trois demi-finalistes du dernier championnat du monde (Kortchnoï, Ribli, Smyslov) et Spassky (parce que Français. Ce tournoi ayant lieu à Montpellier, la France bénéficie d'une présence supplémentaire).
- janvier-mars 86 : match des candidats. Les demi-finales en 10 parties ainsi constituées : le perdant Karpov-Kasparov contre le 3ᵉ du tournoi des candidats, le 1ᵉʳ du tournoi des candidats contre le 2ᵉ. Les vainqueurs se rencontrent pour désigner le challenger (en 14 parties).
- septembre-octobre 86 : le championnat du monde. Le gagnant du match Karpov-Kasparov rencontrera le challenger.

Dernière nouvelle : en ce qui concerne le match « reporté » Karpov-Kasparov, Karpov souhaiterait jouer à Moscou, et Kasparov à Marseille... Rendez-vous donc en septembre pour la suite...

TAROT : BAIN DE FRAÎCHEUR

Les 13 et 14 avril derniers, s'est déroulé à Aix-en-Provence, le 2ᵉ championnat de France par série. Etaient concernées les première (28 joueurs en lice) et deuxième séries (28 également) et la catégorie Espérance (44 débutants en compétition).

Cette deuxième édition a sonné le renouveau du Tarot de compétition ; pendant longtemps, en effet, les régions Rhône-Alpes et Ile de France dominaient les tournois, et voici qu'à présent de « nouveaux » comités s'éveillent... Et c'est tant mieux !

Un petit mot sur le vainqueur de la 1ʳᵉ série, Patrick Lancman, notre nouveau collaborateur : c'est la première fois qu'un joueur de tarot gagne deux titres individuels durant deux années consécutives (open 84 et 1ᵉʳ série 85). C'est sans conteste l'actuel chef de file du Tarot de compétition.

Voici les résultats :

- 1ᵉʳ série : Lancman (Angoulême) ; Reynal (Châlon-sur-Saône) ; Maghraoui (Rouen).
- 2ᵉ série : Dubuc (Normandie) ; Guidon (Ile de France) ; Ferrière (Romans).
- Espérance : Rassauw (Pas-de-Calais) ; Grillet (Midi-Pyrénées) ; Boinard (Poitou Charentes).

Parallèlement à ce championnat, un open avait rassemblé plus de 1 000 participants. Décidément, le tarot a le vent en poupe !



Patrick Lancman : premier doublé de l'histoire du Tarot individuel.

photo Henri Ely

BRIDGE

PAIRES...

• Le championnat d'Europe de bridge par paires 1985 s'est déroulé à Monte-Carlo, les 22, 23 et 24 mars derniers. 184 paires qualifiées par 23 pays y ont participé : 64 paires ont disputé la finale (dont onze paires de joueurs français). Résultats :
1. Chemla - Perron, 2766,3 France)
2. Fucik - Terraneo, 2661,4 (Autriche)
3. Buratti - Mortarotti, 2632,7 (Italie)

• Le championnat de France par paires a regroupé lui, 5315 paires de joueurs. La finale qui s'est déroulée à Neuilly a vu la victoire de Calix-Toffier (Paris) devant Dupraz-Sallière (Rhône-Alpes).

• Robert Fehr, secrétaire général administratif de la F.F.B., vient de publier *Tournoi*, une pochette contenant tous les documents nécessaires à la mise en place de toutes les formes possibles de compétitions et à la bonne marche d'un club. Se procurer à la fédération.

BRIDGE DE LA CEE

Du 15 au 21 avril derniers, Bordeaux a été la capitale européenne du Bridge. Malgré une alerte à la bombe le vendredi 19, ce 10ᵉ championnat de bridge du marché commun s'est bien déroulé.
Plusieurs titres étaient en jeu. D'abord les épreuves par équipes :
• l'open : 1ᵉʳ France B (Mouiel/Sussel/Abecassis/Levy/Desrousseaux/Crozet) ; 2ᵉ Allemagne, 3ᵉ Italie.
• dames : 1ᵉʳ Pays-Bas ; 2ᵉ France A, 3ᵉ Allemagne.
• mixte : 1ᵉʳ Italie, 2ᵉ Pays-Bas ; 3ᵉ Espagne.
• juniors : 1ᵉʳ Grande-Bretagne ; 2ᵉ Pays-Bas ; 3ᵉ Danemark.
Ensuite, les épreuves par paires, auxquelles plus de huit cents joueurs ont participé :
• l'open : 1ᵉʳ Italie ; 2ᵉ Pays-Bas ; 3ᵉ Italie.
• dames : 1ᵉʳ Allemagne ; 2ᵉ et 3ᵉ : France.
• juniors : 1ᵉʳ Pays-Bas ; 2ᵉ et 3ᵉ : Italie.
• mixte : 1ᵉʳ et 2ᵉ Italie ; 3ᵉ : France.
Le trophée du championnat du Marché Commun, sur l'ensemble des résultats, a été gagné par l'Italie devant la France et les Pays-Bas.

GO

Trio de tête du tournoi de Paris : Moussa (premier plan), Yoo et Lee.

(photo Michel Gaboly).

CHAMPIONNAT DE FRANCE 85

Deux cents joueurs ont participé au premier tour du championnat de France de go 85, disputé dans six villes : Grenoble, Marseille, Nantes, Paris, Strasbourg et Toulouse. Organisée pour la première fois par un club scolaire (le club de go du collège Saint-Etienne à Strasbourg), la finale promettait d'être intéressante.
D'un côté le savoir encyclopédique et l'intelligence du jeu d'André Moussa, 5ᵉ dan et déjà 6 fois champion de France, 30 ans ; de l'autre, la vivacité, la vitesse de lecture de Frédéric Donzet, 4ᵉ dan, 20 ans. Il fallut trois parties aux deux adversaires pour se départager. (Moussa gagna la première, et Donzet les deux autres). C'est donc Frédéric Donzet qui remporta la victoire, et gagna son 1ᵉʳ titre de champion de France.
Parallèlement à cette finale, 91 concurrents venus des principales villes de France, mais aussi d'Allemagne, de Suisse et de Belgique disputaient le premier tournoi international du collège Saint-Etienne. Pierre Colmez l'emportait dans le groupe 1. Philippe Kuchly, Martial Schaff et Christophe Roehri, trois joueurs de moins de 15 ans l'emportaient dans les autres groupes.

TOURNOI DE PARIS

284 participants au Tournoi de Paris qui s'est déroulé les 6, 7, 8 avril ! Chaque année, le record de participants est battu. C'est à présent le plus grand tournoi d'occident : 130 étrangers représentant douze pays européens. Une bonne surprise !
Le tournoi de Paris accueille tous les niveaux ; du 15ᵉ Kyu (le plus faible) au 6ᵉ dan (le plus fort). Les joueurs se rencontrent en six rondes (deux rondes par jour) sans élimination, au système Mac Mahon. Les trois meilleurs étaient là, et sans grosse surprise, ils se retrouvent à la première place ex aequo à 5 victoires chacun : le Coréen Lee (vainqueur de l'an dernier, 6ᵉ Dan), Moussa (5ᵉ Dan) et Yoo (6ᵉ Dan). Lee remporte la coupe, vainqueur au départage. Les deux autres restent ex aequo.
Petite anecdote, au cours du tournoi, Yoo avait battu Lee, qui avait battu Moussa, qui avait battu Yoo. On ne s'y retrouve plus !...
Un voyage en Corée du Sud, offert par Air France, était en jeu. Tous les joueurs de 2ᵉ Kyu et plus qui remportaient au minimum cinq victoires, participaient à un tirage au sort pour l'obtention du voyage. Neuf personnes furent en lice (dont cinq Hollandais) ; et c'est le Hollandais Luyten, 18 ans, 1ᵉʳ Kyu qui empocha le billet d'avion. Et il ne joue au go que depuis deux ans !
• Championnat de France des jeunes les 8-9 juin à Paris. Informations auprès de Antoine Roché, 43 rue des Prairies, 75020 Paris.



Frédéric Donzet, nouveau champion de France.

(photo Albert Fenech).

OBJECTIF : EUROPE

L'Agence française des initiatives de la jeunesse en Europe (AFIJE) a été créée avec le concours de nombreux ministères en mars 85. Sa fonction : promouvoir l'initiative économique et culturelle des jeunes (18/30 ans) dans la Communauté Européenne. Son objectif : développer une dynamique européenne en accueillant et détectant les projets des jeunes initiateurs en relation avec d'autres pays de la Communauté.
L'Agence accueille tous les projets, les expertise et s'occupe du montage financier.
Le projet doit s'inscrire dans les domaines suivants : sciences techniques, production et diffusion culturelles, communication et information ; tourisme et aménagement du temps dans la société de demain. Et recevoir déjà le soutien d'une collectivité (municipalité, département...).
AFIJE, Isabelle Schlatter, 4, rue d'Aboukir, 75002 Paris. Tél. : (1) 233.71.51.

UNE LIGUE ILE-DE-FRANCE

Neuf clubs de Paris et sa banlieue se sont réunis et ont créé la Ligue Inter-Clubs de Jeux de Simulation. Cette ligue ne regroupe que des clubs (et non des individus) et aucun professionnel n'est accepté. Chaque club est représenté dans les membres dirigeants.
Son but est de promouvoir les manifestations, trouver des parrainages, du matériel... ; assurer l'organisation de tournois (comme lors de la Convention) ; conseiller les clubs naissants... Elle organise par ailleurs un tournoi annuel inter-clubs : chaque club reçoit une fois par an les autres. Ils se rencontrent en jeux de rôle, wargames et Diplomacy. (L I C J S : 19, rue le Commandeur, 92160 Antony).

UN FRANCE-CHINE AUTOUR DU XIANG QI



photo Guido Reuther

Les pièces "occidentales" ne semblent pas désorienter ce joueur chinois.

En avril dernier, pour la première fois, une équipe internationale de Xiang Qi s'est rendue en Chine, où elle a participé durant dix jours, à plusieurs manifestations de ce jeu (dont les championnats nationaux). Cette équipe, invitée par le président de la Chinese Xiang Qi Association, était composée de M. Wohrer, président de l'International Chinese Chess Association, Francis Corrigan (arbitre international d'échecs et joueur de Xiang Qi), Tran Phuoc Chi (entraineur) et quelques autres joueurs français, américains et allemands. M. Wohrer a profité de cette occasion pour offrir aux Chinois une présentation, toute européenne, du Xiang Qi (pièces d'échecs classiques auxquelles ont été ajoutés la Bombarde et l'Eléphant).
Sur la photo, on peut voir une partie de F. Corrigan (de dos) contre un joueur chinois, jouée avec un jeu de Xiang Qi « européen »...

ENFIN DU JARNAC

Après quelques toussements, la nouvelle Fédération française de Jarnac se met en place.
Le 1er Championnat de France aura lieu à Val Thorens (en Savoie) les 3 et 4 août. Informations auprès de M. Vieilly, 111 cours Jean-Jaurès, 38000 Grenoble.

AGENCE DE PRESSE SPÉCIAL-JEU !

L'agence France-Jeu (A.F.J.), qui vient de naître, a pensé aux nombreux journaux désireux de créer ou d'améliorer leurs pages jeux-loisirs. Elle se charge de tout : de la conception de jeux (de qualité puisque créés par les meilleurs auteurs français), du graphisme, mais aussi, si les journaux le désirent, de la maquette montée de leur page. Elle publie également un hebdomadaire d'information, *La Lettre du Jeu*, destinée à la presse. Enfin, son équipe de journalistes rédige des sujets « magazine ». Une expérience à suivre. (76, boulevard de Magenta, 75010 Paris).

MULTICARTES ?

Une manifestation originale se prépare ; elle est prévue pour l'automne prochain, vraisemblablement le week-end du 11 novembre. Il s'agit de la première rencontre nationale tripartite B-T-B (bridge-tarot-belote).
Chaque fédération présentera trois équipes de quatre joueurs chacune ; chaque joueur devra impérativement savoir jouer (bien !) aux trois jeux.
Renseignez-vous aux fédérations respectives...

MANIFESTATION

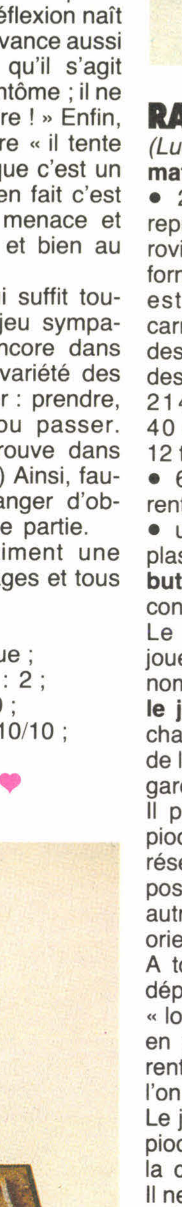
Le prochain Festival de jeu de société organisé par le Centre Culturel de Boulogne-Billancourt se déroulera du 15 octobre au 15 décembre prochain. Le thème sera : les jeux d'adresse. Si vous possédez des objets rares, originaux ayant trait aux jeux de foires, billards,... prenez contact avec Carole Rambaud au (1) 684.77.95.

FANTÔMES
(Schmidt International)

matériel :
- un plateau de jeu en carton fort avec un quadrillage 6 × 6 cases en surimpression ;
- 16 pions « fantômes » en plastique présentant une perforation sur la partie dorsale ;
- 8 fiches bleues et 8 fiches violettes, destinées à être enfoncées dans le dos de chacun des fantômes.

but du jeu :
le vainqueur est celui des joueurs qui, le premier, parvient à réaliser l'une des trois conditions suivantes :
- éliminer les quatre « bons » fantômes de son adversaire ;
- se faire prendre ses quatre « mauvais » fantômes ;
- faire sortir un de ses « bons » fantômes par l'une des cases d'angles du camp adverse.

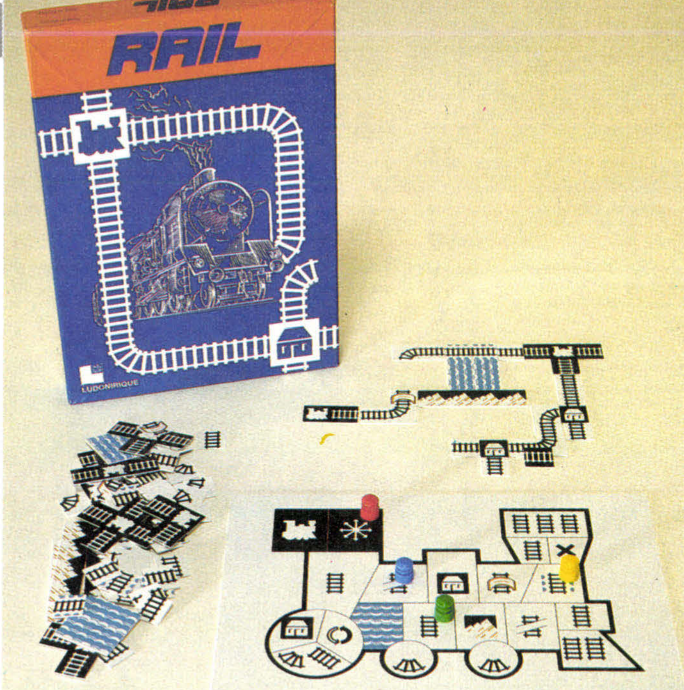
le jeu :
chaque joueur prend huit fantômes, quatres fiches bleues et quatre fiches violettes. Il enfonce les fiches dans le dos de chacun de ses fantômes. Par convention, les « bons » fantômes ont une fiche bleue ; les « mauvais », une fiche violette. Les deux adversaires posent chacun leurs fantômes sur les deux premières rangées de leur camp, à l'exclusion des cases de bords droites et gauches.
A son tour, chaque joueur déplace un de ses fantômes, d'une case vers une case vide, en avant, en arrière, sur le côté, mais jamais en diagonale.
La prise d'un fantôme adverse s'effectue en entrant avec un des siens sur la case où il se trouve ; le fantôme adverse est alors éliminé.



commentaire :
Alex Randolph, auteur américain d'un grand nombre de jeux, parmi lesquels figure *Twixt,* a réussi avec *Fantômes* un coup de maître (voir J & S n° 28). Peu de jeux peuvent se flatter d'être à la fois aussi accessibles et aussi fins en nuances tactiques et psychologiques. Le thème du pion adverse dont on ne connaît pas la nature n'est certes pas nouveau. On le retrouve dans des jeux de société classiques comme *L'attaque, Les grands amiraux* ou *Stratégo.* Ici, quand l'adversaire avance un pion et le place en position de prise, on peut se dire simplement « tiens, voilà un pion à prendre ». Et puis, à la réflexion naît la suspicion : « s'il avance aussi franchement, c'est qu'il s'agit d'un « mauvais » fantôme ; il ne faut donc pas prendre ! » Enfin, on en vient à se dire « il tente de me faire croire que c'est un « mauvais », mais en fait c'est un bon... ! » Bluff, menace et déduction sont bel et bien au rendez-vous.
Cette approche, qui suffit toujours à rendre un jeu sympathique, s'enrichit encore dans *Fantômes* avec la variété des manières de gagner : prendre, se faire prendre ou passer. (Variété que l'on trouve dans *Pente* par exemple.) Ainsi, faudra-t-il souvent changer d'objectif au cours d'une partie.
Fantômes est vraiment une réussite pour tous âges et tous publics.

en bref :
type de jeu : tactique ;
nombre de joueurs : 2 ;
présentation : 10/10 ;
clarté des règles : 10/10 ;
originalité : 8/10 ;
nous aimons : ❤❤❤ passionnément.





RAIL
(Ludonirique)

matériel :
- 266 pièces en plastique représentant des éléments ferroviaires. Chaque pion a une forme carrée (20 × 20 mm) ou est composé de plusieurs carrés juxtaposés. On distingue des gares (au nombre de 16), des stations (12), des lacs (6), 214 rails (150 droits, 40 courbes, 12 ponts et 12 tunnels) ;
- 6 pions de couleurs différentes ;
- un tableau « locomotive » en plastique (30 × 20,5 cm) .

but du jeu :
construire un réseau ferroviaire. Le vainqueur est celui des joueurs qui obtient le plus grand nombre de points .

le jeu :
chaque joueur place au début de la partie son pion sur la case gare du tableau « locomotive ». Il prend un pion-gare dans la pioche, point de départ de son réseau. Les gares seront disposées à distance les unes des autres et en suivant la même orientation.
A tour de rôle, chaque joueur déplace son pion sur le tableau « locomotive », tableau divisé en 21 cases où figurent différents symboles ferroviaires que l'on retrouve sur les pions.
Le joueur peut prendre dans la pioche l'élément qui figure dans la case où a abouti son pion. Il ne peut y avoir qu'un pion par case et aucun pion ne peut retourner sur la case qu'il a quitté au tour précédent. Un joueur, dont le pion ne peut être déplacé conformément aux règles, doit passer son tour. Ce qui a été pris à la pioche doit être immédiatement posé sur le terrain. Si c'est impossible, le joueur passe également son tour. Toute pièce posée doit l'être en continuité des pièces déjà posées. Un joueur a le choix entre poser une pièce dans son réseau ou dans celui de l'un de ses adversaires.
La partie prend fin quand un joueur a terminé son réseau, c'est-à-dire quand toutes ses voies aboutissent à des pièces noires, stations ou jonctions. On fait alors le décompte des points. Un rail compte pour un point quand il est situé entre deux stations ou jonctions (avec un autre réseau). Celui qui totalise le plus grand nombre de points est déclaré vainqueur.

commentaire :
on peut situer *Rail* parmi les jeux de société tactiques. Il est dénué de hasard. Le tirage où la pioche a été astucieusement remplacé par le déplacement d'un pion sur un tableau. C'est d'ailleurs le premier élément tactique du jeu : on peut fort bien gêner l'un de ses adversaires, seul ou à plusieurs, pour l'empêcher temporairement d'acquérir le pion qui lui serait utile.
Deuxième élément tactique, la pose. Le joueur qui « ferme » (comme les autres) ses trois réseaux, n'est pas forcément le vainqueur ! Les joueurs sont donc pris entre le désir de construire toujours « plus long » pour gagner beaucoup de points, et la crainte de perdre toutes les extensions qui ne se terminent pas par une gare ou une jonction. La prise de risque est permanente. Enfin, le bon

usage des « coupures », des montagnes et des lacs intervient pour gêner les adversaires. On retrouve ici le côté *Mille bornes* du jeu.
Après *Ascension*, la société Ludonirique poursuit l'édition de jeux de qualité.

en bref :
type de jeu : tactique ;
nombre de joueurs : 2 à 6 ;
présentation : 7/10 ;
clarté des règles : 9/10 ;
originalité : 8/10 ;
nous aimons : ♥♥
beaucoup.

CROSS-CARTES

(Volumétrix)

matériel :
- un plateau de jeu en carton (format 42 × 34,5 cm) représentant un parcours de *cross-country* à cases hexagonales. Des couleurs de fond désignent : la plaine (vert), les montées (ocre) et les descentes (bleu) ;
- 4 pions de couleurs différentes, en bois ;
- 52 cartes indiquant chacune une valeur énergétique ;

but du jeu :
le vainqueur est celui des joueurs qui gagne une course à pieds.

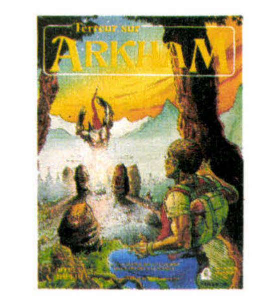
le jeu :
chaque joueur choisit le pion qui le représentera sur le terrain. Un donneur, tiré au sort, distribue 13 cartes par joueur. La course se déroule en deux tours de piste, ce qui correspond à trois distributions de cartes.
Il existe deux types de cartes : les « nombres », qui permettent d'avancer à une certaine allure (nombre de points indiqués sur la carte = nombre de cases duquel le pion avance).
Les « figures » permettent de suivre l'allure imposée par le joueur qui a posé une carte-nombre ; il y en a de 4 sortes, comme dans les jeux classiques : As, Roi, Dame et Valet, et de 4 couleurs, rouge, jaune, vert et bleu.
Dans le jeu de la carte, on distingue deux phases dans le tour de jeu : la pose qui permet d'avancer son pion et le pli, qui donne un bonus d'une case à celui des joueurs qui le remporte.
Par exemple, Alfred pose un 7 vert et avance son pion de 7 cases (en plaine). Le suivant, Gaston, doit — s'il le peut — jouer une carte de la couleur demandée (vert). S'il joue une figure verte, il avancera également de 7 cases s'il est en plaine, de 5 s'il est dans une montée et de 7 dans une descente. Avec une figure il « suit l'allure ». S'il joue une carte verte portant une valeur, il avancera son pion d'autant de cases que le nombre figurant sur sa carte (aux effets du terrain près). S'il ne peut jouer la couleur demandée, il suivra la même procédure que précédemment, mais ne pourra en aucun cas remporter le pli. Celui qui remporte le pli (avec la carte la plus forte dans la couleur demandée) obtient un bonus d'une case pour avancer son pion. Il joue en premier lors du tour suivant.

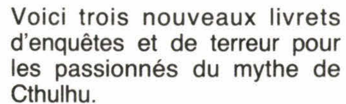
commentaire :
Cross-cartes (créé par Alain Bideau) nous avait été présenté sous un autre nom et dans une version très simplifiée lors du concours des créateurs de jeux de société 83, organisé par Boulogne-Billancourt (J & S y est jury). Revu et corrigé, il est devenu un jeu intéressant, à la fois accessible et astucieux.
Accessible, parce que tous les joueurs à partir de 9-10 ans peuvent le pratiquer très rapidement. Astucieux, parce que son apparente simplicité cache en fait bien des ruses. En effet, le jeu de la carte est soumis à de nombreux facteurs que le joueur devra prendre en compte pour bien jouer. Parmi ceux-ci figurent la position relative des pions, la nature du terrain qu'ils abordent et la position du joueur dans le tour de jeu. Autant dire que les hasards de la donne sont largement compensés par le maniement de tous ces facteurs et que deux parties ont très peu de chances de se ressembler. C'est vraiment le plus astucieux qui gagne.
Cross-cartes est un jeu de société intelligent que l'on prendra plaisir à pratiquer, quel que soit son niveau. Ce qui est après tout l'essentiel dans un jeu qui simule un parcours de cross... Dommage que la présentation soit si peu attractive...

en bref :
type de jeu : parcours et cartes ;
nombre de joueurs : 2 à 4 ;
présentation : 6/10 ;
clarté des règles : 8/10 ;
originalité : 9/10 ;
nous aimons : ♥♥
beaucoup.

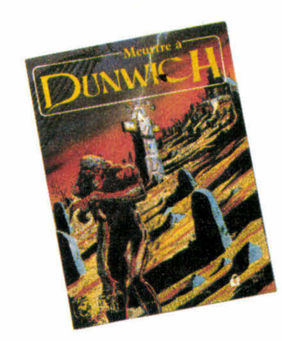
SCÉNARIOS POUR CTHULHU
Terreur sur Arkham
Meurtre à Dunwich
La trace de Tsathogghua

(Jeux Descartes)





Voici trois nouveaux livrets d'enquêtes et de terreur pour les passionnés du mythe de Cthulhu.
Le premier *Meurtre sur Arkham* est composé de trois aventures distinctes. Sans trop en dévoiler, on peut dire qu'ils forment les actes d'un abominable secret, que les joueurs devront percer. Ceci pour le bien de l'humanité ; cette humanité, qui, sans le savoir, s'achemine vers une terreur sans nom (69 F).
Le second, *Meurtre à Dunwich* commence par la découverte du corps de Monsieur Plunckett, célèbre courtier d'art, assassiné sauvagement. Qui est ce Monsieur Plunckett ? Pourquoi était-il venu à Dunwich ? Quelles sont ces mystérieuses « main gauche » et « main droite » ? Tous ces mystères pourront, peut-être, s'élucider, mais il faudra beaucoup de réflexion et de courage aux personnages qui auront pénétré dans ce tourbillon d'horreur (49 F).
Pour ces deux livrets, Jeux Descartes a préféré, avec raison, changer les illustrations de couverture, maintenant signées Vincent, nettement plus attrayantes que les originales. Quant aux dessins intérieurs, ils sont signés C. Pierson et illustrent assez bien les diverses scènes des scénarios.



Le troisième livret pour Cthulhu, se compose de deux aventures plus ou moins liées l'une à l'autre, et d'un scénario indépendant « la maison hantée », qui se déroule dans le Michigan : il s'agit de découvrir le mystère de cette maison où horreurs et folies planent...
Les deux premières aventures vous conduisent au Groenland et en Colombie Britannique (Canada), où le froid est le premier « cauchemar » des investigateurs. Vous allez découvrir l'histoire de ce continent gelé depuis le temps où, avant l'homme, certaines « entités » y vivaient. Les illustrations de Purcell sont les originaux de Chaosium Inc. Encore très cher : 99 F.

F.C.

NOUS AVONS REÇU...

• Go, revue française de go, nº 28, mars/avril 85. Pour les débutants : « bien connaître la "connexion" ».

• France Bridge, nº 3. Le bulletin du club France Bridge animé par Philippe Soulet et Patrice Bauche (6, avenue Raymond-Poincaré, 75016 Paris).

• Vopaliec-SF, supplément jeux, nº 12. Un mini-module pour les Aventuriers de l'Arche perdue. Compte rendu de parties de Diplo par correspondance (on peut toujours s'inscrire !) 8 F ; sur abonnement (70 F) à l'Association Vopaliec SF, 26, square des Anciennes-Provinces, 49000 Angers.

• La revue des échecs, nº 11. De nombreuses parties des derniers grands tournois analysées par des GMI et MI. Et aussi problème et théorie. Indispensable au joueur de compétition. Bimestriel, 30 francs. (Librairies ou sur abonnement : Ludo-systems, 9, rue Victor-Cousin, 75005 Paris).

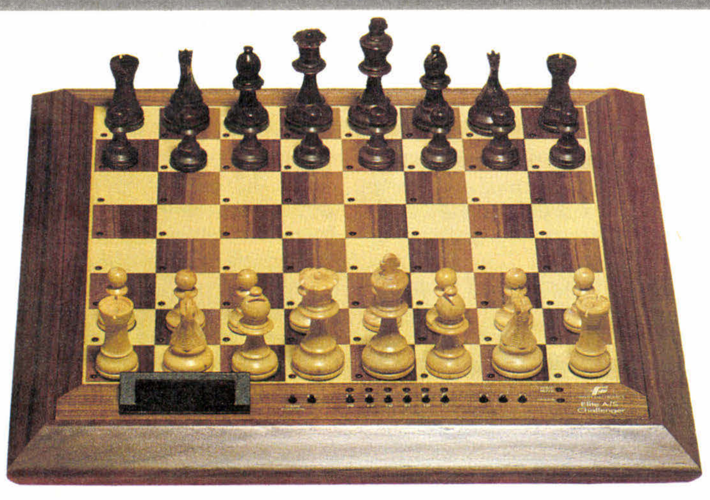
• Tarot Infos, nº 39 : où jouer au Tarot en 1985 ; nº 40 : nouvelles des comités (F.F.T., 4 cours de Verdun, 69002 Lyon).

• Tarot-Provence Côte d'Azur. Ce comité vient d'éditer une brochure sur les lieux de rencontre dans cette région. A conserver. (FFT/Cavalier Massaliote, 22/26, place Victor-Gelu, 13002 Marseille).

• Casus Belli, nº 25 : une solo-enquête au cœur de l'épouvante (à suivre). 20 F (dans les bonnes boutiques ou sur abonnement : 5, rue de la Baume, 75008 Paris.)

LÉGENDES... IN ENGLISH !

Nous avons découvert les jeux de rôle en anglais. Il fallut attendre longtemps les premières traductions françaises et encore davantage les premiers jeux inédits en français. Enfin, voici que *Légendes,* un jeu tout ce qu'il y a français (Jeux Descartes) va, avant la fin de l'année être traduit en anglais et distribué aux États-Unis et au Canada (Sleuth Publications). Wonderfull !



ÉCHECS ÉLECTRONIQUES :

Élite A/S 3, toujours plus vite

Moins d'un an après la sortie de *Élite A/S* (voir nº 27), Fidelity Electronics nous propose déjà *Élite A/S 3.* Extérieurement, rien ne distingue les deux modèles. Il existe pourtant un moyen simple de les différencier : leur bibliothèque d'ouvertures.

En mode normal, *Élite A/S 2* ne joue que 1. c4, d4, e4 ou Cf3. *Élite A/S 3* joue ces mêmes coups plus 1. b3, b4, f4. Kate et Dan Spracklen ont donc renoncé à la « sécurité » de limiter le choix des ouvertures à quelques coups réputés plus sûrs, au profit de l'agrément d'une plus grande diversité.

Pour le reste les progrès sont certains, mais pas considérables. L'horloge du microprocesseur est un plus rapide — 4 megahertz au lieu de 3,58. Ce qui amène quelques améliorations dans les combinaisons, mais rien de très spectaculaire. Notre grille de tests (voir les diagrammes des tests dans *J & S* nº 23, p. 42) ne montre aucune progression pour les problèmes, et peu pour les finales. Par contre, *Élite A/S 3* va nettement plus vite pour résoudre les combinaisons 4, 5 et surtout 6, que *Élite A/S 2,* preuve que le programme a été modifié avec succès, et pas seulement la vitesse de l'horloge.

Tout cela donne un appareil toujours d'un confort et d'une esthétique exceptionnels avec un niveau un peu plus élevé pour le même prix que l'ancien modèle : 7 500 F, mais c'est quand même cher !

Méphisto mobil, le plus séduisant des pockets

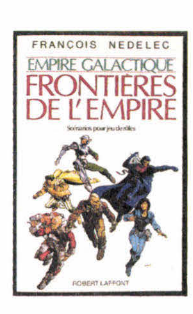




Dans la lutte au sommet pour le plus fort programme d'échecs sur micro-ordinateur, la firme allemande Hegener et Glaser connaît bien des déboires depuis deux ans. *Mephisto 3* a déçu, et le programmeur Nitsche semble toujours dans le tunnel. En attendant d'en sortir, il nous propose une version de poche de son *Mephisto 2S* tout à fait intéressante. C'est en effet la première fois que l'on a pour un prix très raisonnable — 1 650 F — un programme d'un bon niveau dans une machine aux dimensions réellement pratiques : 24 × 10 × 3,5 cm ; poids : 600 grammes. Fonctionnant sur pile, mais aussi sur secteur lorsque vous êtes à la maison, *Mephisto Mobil* a un échiquier incorporé avec des pièces magnétiques, qui permet de jouer dans de bonnes conditions sur la plage, dans le métro, en avion, bref partout où l'on devait normalement renoncer jusqu'ici à jouer avec un échiquier électronique de niveau convenable. Et comme la vitesse de l'horloge a été augmentée d'environ 30 % par rapport à celle du *Mephisto 2S,* et le programme légèrement amélioré, c'est un adversaire tout à fait respectable que vous pouvez tirer facilement de votre poche (ci-dessus, vu ouvert et fermé) lorsque vous en avez envie, mais bien sûr, ne lui demandez pas de faire des miracles dans notre grille de tests.

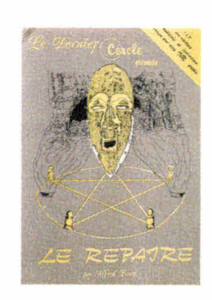
	Élite A/S 3	Mephisto Mobil	Rappel du meilleur
Diag. 1	0 s	×	Chess super 9 de luxe ; Constellation 3.6 ; Super Constellation ; Élégance ; Turbostar-Conchess H : 0s
Diag. 2	3 s	10 s	Conchess H : 1 s
Diag. 3	5 min 12 s	36 min 2 s	Conchess H : 20 s
Diag. 4	1 s	41 s	Constellation 3.6 ; Super Constellation ; Élégance ; Conchess H : 1 s
Diag. 5	41 s	11 min 8 s	Turbostar : 4 s
Diag. 6	2 min 52 s	×	Turbostar : 57 s
Diag. 7	10 min 34 s	1 s	Super Constellation : 1 s
Diag. 8	11 s	4 min 30 s	Conchess H : 2 s
Diag. 9	12 min 15 s	×	Conchess H : 1 min 30 s

× : solution non trouvée en une heure.



FRONTIÈRES DE L'EMPIRE

La « suite » d'*Empire Galactique,* de François Nédélec, vient de paraître. Il s'agit de cinq scénarios prêts-à-jouer auxquels ont collaboré Jean-Charles et Sylvie Rodriguez, Duccio Vitale, Xavier Jacus et Jérôme Heulard-Farouelle, etc. en tout, huit auteurs. Ces cinq aventures galactiques paraissent par ordre de difficultés. Il est absolument nécessaire d'avoir le premier ouvrage, car il contient toutes les règles indispensables à la création du personnage, des planètes... *Frontières de l'Empire* reprend par ailleurs les erreurs parues dans le premier ouvrage... Et, comme dit le communiqué de presse : « emmenez vos amis au 1 116ᵉ siècle » ! !.
A la fin du livre, la liste des clubs de jeux de simulation (merci *J & S* et *Casus Belli* ! !). Les illustrations — sobres — sont encore de Manchu. (Éditions Robert Laffont, 85 F).



LE REPAIRE

(Dernier Cercle)

Après la N.E.F., le Dragon Ludique, voici le Dernier Cercle, qui propose des scénarios pour jeux de rôle médiévaux-fantastiques. Le premier module paru s'intitule *Le repaire* et est signé A. Picard.
Un scénario classique et simple qui a l'avantage de pouvoir être joué par des joueurs peu expérimentés ; il s'agit d'une partie en extérieur, suivie de trois autres parties, où ils s'enfonceront dans des mines, à la recherche du repaire d'un magicien maléfique.
La clarté des sections facilitera le travail du M.J. qui pourra se consacrer à jouer les rôles des rencontres dont il découvrira les caractères en annexe. Une première réussie, dont la principale qualité est sans doute la souplesse, permettant réellement d'adapter le scénario à votre JDR préféré. Présentation sobre, claire, très agréable, bien que sans couleurs. Petit point noir, son prix 60 F, qui nous semble un peu élevé, surtout lorsqu'on sait à quelle vitesse les M.J. consomment un module. (Dernier Cercle, 25, rue Thiers, 38000 Grenoble).

GAGNEZ AU SCRABBLE !

Tel est le titre du septième ouvrage paru dans la Collection Jeux & Stratégie, éditée aux Éditions du Rocher.
Les auteurs ? Benjamin Hannuna, notre chroniqueur, double champion du monde que nous n'avons pas besoin de vous présenter et Hippile, dont la rubrique dans l'*Express* est bien connue des amateurs.



En plus de deux cents pages, tout ce que vous devez savoir au Scrabble pour apprendre à (bien) jouer en partie libre comme pour devenir un as du duplicate. Un must ! (mot autorisé depuis le premier janvier 1983 !) *Gagnez au Scrabble* (de la partie libre à la compétition) par Benjamin Hannuna et Hippile. Jeux & Stratégie. Éditions du Rocher. 206 pages - 78 francs. (Vente courant juin en librairie et à J & S, 5, rue de la Baume, 75008 Paris.)

JOUEZ AVEC LES PHOTOS

Un terrain de wargame, une épreuve de rallye, les pièces d'un taquin, les cartes d'un nouveau jeu... Où ? Dans les pages de votre magazine habituel ou à la portée de votre 24 × 36. Clic, clac... merci J & S !



Si l'on vous demande où était le premier « photographe », n'hésitez pas un seul instant, il était dans son appareil ! Un certain Della Porta se plaçait à l'intérieur de sa chambre noire mobile et dessinait l'image inversée que laissait passer un petit trou pratiqué dans la cloison opposée. Cela se passait en 1593 ! La géniale idée du Français Nicéphore Niepce (1765-1833) fut de substituer au papier à dessin une plaque recouverte de chlorure d'argent. La photo pris son essor avec l'invention de la pellicule photo par l'Américain George Eastman en 1884. Et depuis, la machine à transformer les trois dimensions du réel aux deux de sa représentation continue inlassablement de déclencher en nous l'émotion, la réflexion et le rire. Jouer ainsi avec la réalité est par essence ludique. De là à introduire les photos dans le jeu, il n'y avait qu'un pas, que *J & S* vous propose de franchir.

Procédons par ordre. Il y a deux manières d'obtenir des photos : les prendre soi-même, ou utiliser celles qui ont été faites par d'autres. Concentrons-nous pour l'instant sur celles-ci, celles qui ornent les magazines. Photos d'actualités ou de publicité, elles entrent en jeu avec rapidité. Mais là, un choix semble s'imposer : les garder telles qu'on les a trouvées (photo entière), ou les découper...

La découpe peut être faite de manière régulière (en carré, triangle, etc.) ou irrégulière. Nous arrivons à une première famille de jeux prenant appui sur le support-photo. Avant de les passer en revue, les plus pressés se muniront de la panoplie indispensable du joueur/photo : ciseaux ou cutter ; pot de colle ; équerre ou règle graduée ; et bristol, carton ou « Kadapak » (matériau très pratique composé de deux couches de carton fin séparé par une couche de mousse, qui s'achète chez les marchands de matériel à dessin).

PUZZLE

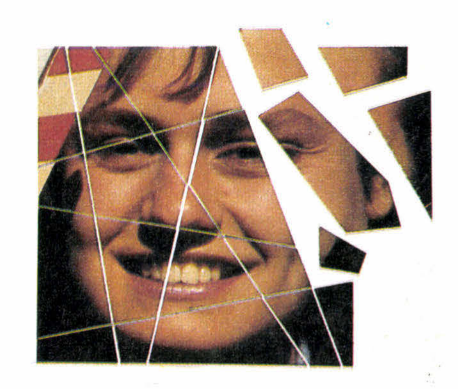


Le plus simple des jeux de découpe est le puzzle. En l'occurence, pour satisfaire votre passion ou celle de vos amis, la découpe en pièces de photos de magazine est la solution la moins chère.

Vous aurez le choix entre trois types de puzzles : la découpe à angles « aigus » (coupe directe suivant les tracés d'une règle), la découpe avec « tenons », qui permettent d'assembler les pièces de manière qu'elles restent solidaires entre elles une fois le puzzle reconstitué (puzzle le plus classique) et le puzzle à pièces identiques, dont la mode s'est répandue avec les magnifiques *Shmuzzle puzzles.* Au lieu de plagier servilement ces *Shmuzzle,* pourquoi ne pas rechercher d'autres figures permettant de paver le plan (voir la question 3 des tests page 94, et relire « les pavages du plan », n° 19, p. 78). Cette découpe a la particularité de s'assembler de plusieurs manières avec d'autres pièces de même forme. Si bien qu'il est toujours possible de « finir » le puzzle. Mais dans quel état !

Avec du temps et de la minutie, vous remettrez au goût du jour une technique simple et efficace qui connut son heure

PUZZLES A VOLONTÉ : une photo, du carton ou du contreplaqué et un bon coup de cutter, il ne vous reste qu'à choisir la forme de la découpe.







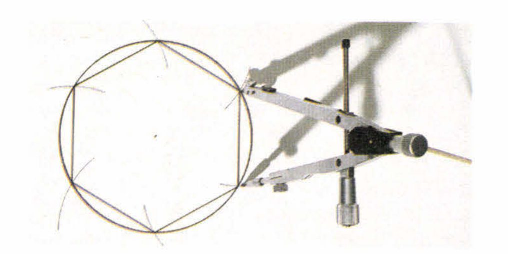


PUZZLES INFINIS, LES SHMUZZLES : toutes les pièces sont identiques. Mais encore faut-il placer chaque salamandre au bon endroit. De nombreuses autres formes permettent ainsi de « paver le plan ». A vous de les trouver !

de gloire dans les années vingt : faire les plus beaux puzzles qui soient. Une photo (couleurs ou noir et blanc), sur papier (de préférence fin) est collée sur un support de bois lui aussi assez mince, type contreplaqué, à l'aide de vernis. Au pinceau large, l'amateur étend sur la photo — à quatre ou cinq reprises — un vernis très liquide (contenant beaucoup de diluant). A terme, la cellulose du support photo (le papier) et celle du bois sont indissociablement mêlées. La photo (gélatine) fait partie du bois. Il ne reste plus qu'à découper les pièces à la scie filiforme.

WARGAMES

Autre manière d'utiliser la découpe de photos, les plateaux de wargames. Les lecteurs qui nous demandent comment réaliser des plateaux d'hexagones trouveront ici une solution originale et peu coûteuse : utiliser des parcelles photographiques de forme hexagonale.



Le principe est simple ; mais reste celui de la « forme ». Réalisez d'abord un hexagone-témoin dans un matériau solide (carton par exemple). Pour cela, tracez un cercle avec un compas ; en conservant le rayon, dessinez six traits sur la circonférence. Reliez-les d'un trait, vous obtenez un hexagone (figure 1). Dans des magazines, découpez, d'après votre hexagone-témoin, avec un cutter, des forêts, montagnes, lacs, rivières, etc. Il ne vous restera plus qu'à coller tous ces hexagones sur un grand carton en les juxtaposant. Le terrain ainsi confectionné sera « plus » réaliste... Ce système autorise des hexagones plus grands que ceux que l'on trouve dans le commerce. Une technique vraiment sympa !



WARGAMES MODULAIRES : tracez un hexagone (ci-dessus) et découpez à volonté dans les photos de magazine des « cases » de montagnes, de ville, de prairie, de mer...

• Mais déjà, nous voici avec les découpes régulières. Le triangle, le carré et l'hexagone sont les seuls polygones convexes réguliers qui acceptent la juxtaposition. Sans négliger l'importance des autres formes, qui sont elles aussi susceptibles de donner naissance à des jeux, concentrons-nous sur le carré.
Vous prenez une photo quelconque ; vous y tracez une grille, puis vous découpez le tout. Qu'avez-vous en main ? Des pions de forme carrée, certes. Mais pas n'importe quels pions, ils ne sont pas indifférenciés comme ceux de dames ou de go. Nous avons affaire à une « collection d'objets » comme disent les matheux, où chaque élément n'a qu'une place dans l'ensemble. Une telle caractéristique, — comme celle du puzzle d'ailleurs — débouche sur de nombreux jeux.

LES COLLEURS D'AFFICHES

Des colleurs d'affiches concurrents tentent de couvrir au plus vite le panneau qui leur a été attribué. Horreur ! Ils ont interverti les lieux attribués. Chacun tente, avant que ça sèche, de reconstituer son affiche au bon endroit.

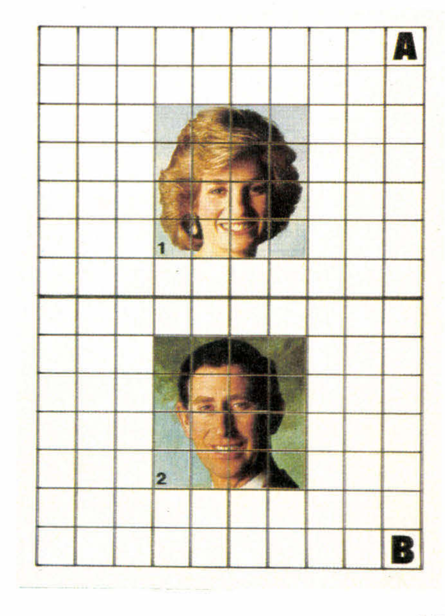
joueurs : 2 ;

matériel : deux photos de 16 × 16 cm, découpées chacune en 16 carrés de 4 × 4 cm et un plateau de jeu constitué par une quelconque surface (papier, sol, etc) divisée en 14 × 10 cases à la taille des pièces. (voir photo ci-dessous).

but du jeu : reconstituer sa photo dans le camp de son adversaire. Le joueur qui possède la photo 1 doit la reconstituer dans le camp B ; et celui qui possède la photo 2, doit la reconstituer dans le camp A. Le premier qui remplit l'objectif est désigné vainqueur.

le jeu :
comme l'orientation de la photo est primordiale, les joueurs se placeront côte à côte pour faciliter la lecture du jeu.
Au départ, chaque joueur choisit un camp dans la grande grille et y place, à son choix, la photo reconstituée (ses 16 pièces). A tour de rôle, chaque joueur déplace d'une case de ses pièces horizontalement ou verticalement, mais jamais en diagonale. Si un joueur est gêné par une pièce de son adversaire, il devra la contourner, et non la sauter.

ET VICE VERSA : non ! il ne s'agit pas de reconnaître les deux personnages ci-dessous. Mais de reconstituer leur photo dans le camp opposé.



TAQUIN-PHOTO

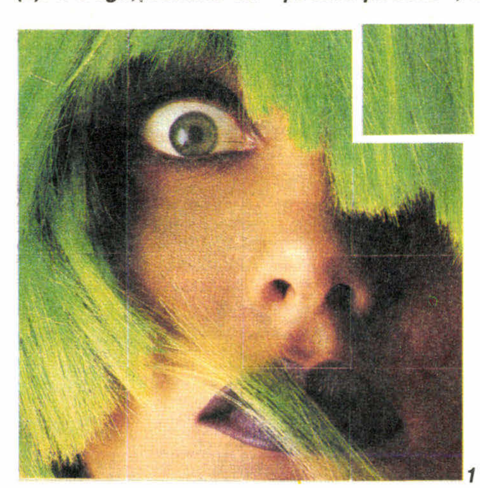
joueurs : en solitaire ou à deux, (deux règles différentes) ;
matériel : une photo découpée au format 16 × 16 cm dans laquelle sont découpés 16 carrés égaux (4 × 4 cm) ; une feuille blanche sur laquelle est tracé un quadrillage comprenant aussi 16 carrés égaux (Conseil : avant de découper la photo, marquez chaque case d'un point de couleur en haut et à gauche. Cela facilite l'orientation des morceaux).

1. le jeu en solitaire :
les pièces sont mélangées, puis disposées sur la grille. L'une d'entre elles (la plus neutre) est retirée du jeu. Le joueur doit reconstituer la photo en déplaçant les pièces une à une. Une pièce peut être déplacée si elle se trouve dans une case voisine de la case vide, dont elle prend la place.
C'est le fameux jeu qui rendit célèbre un certain Sam Lloyd. Il avait en effet promis une énorme récompense à celui des joueurs qui, le premier, parviendrait à reconstituer un ensemble de pièces (portant des chiffres) en respectant l'ordre des chiffres. Il avait simplement omis de dire que certaines configurations sont impossibles à reconstituer ! La sienne en faisait bien sûr partie. Ne soyez donc pas étonné si vous tombez au hasard sur l'une d'entre elles. (Lire ou relire à cette occasion, J & S n° 12).

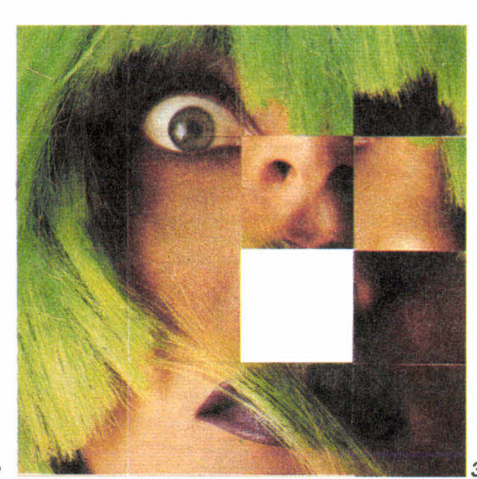
2. le jeu à deux :
le matériel et la procédure de mise en place du jeu sont les mêmes. Le premier joueur est tiré au hasard. Ensuite et jusqu'à la fin du jeu, chacun joue à tour de rôle. Le tour de jeu consiste en un déplacement (glissement d'une pièce dans la case vide). Chaque fois qu'un joueur, à la suite de son coup, juxtapose correctement deux pièces, il marque 1 point. Il en marque 4, si la pièce qu'il vient de déplacer entre en coïncidence avec deux autres pièces et 9, si sa pièce complète trois autres. Celui qui met en place l'avant-dernière pièce marque 16 points et la dernière, 25 points. Une règle à respecter : il est interdit de déplacer la pièce qui vient d'être déplacée par l'adversaire.

Précisons que la juxtaposition est considérée comme bonne, même si les pièces coïncidant ne sont pas elles-mêmes bien placées par rapport au quadrillage. Toutefois, la fin du jeu ne peut intervenir que lorsque la photo est reconstituée. Autre fin du jeu : est désigné comme vainqueur, celui des joueurs qui le premier a marqué cinquante points.

RECONSTITUTION : ***découpez une photo carrée en seize petits carrés. Éliminez-en un (1). Mélangez soigneusement les carrés restants (2). Il s'agit, comme au « pousse-pousse », de reconstituer l'image. (3): Trois mouvements vous séparent du but.***

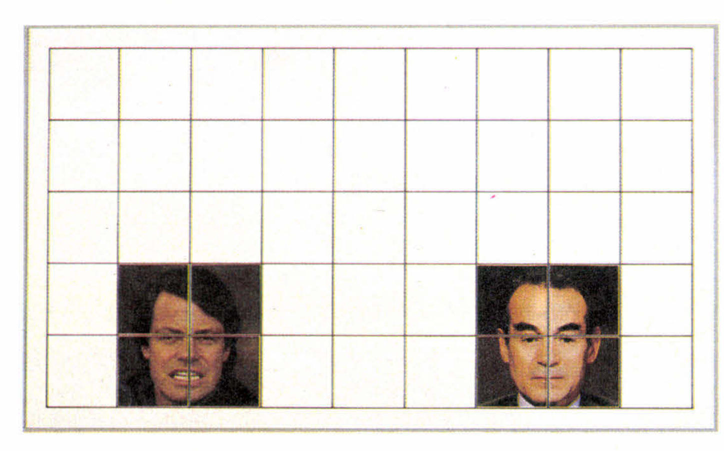

1


2


3

HOLLYWOOD

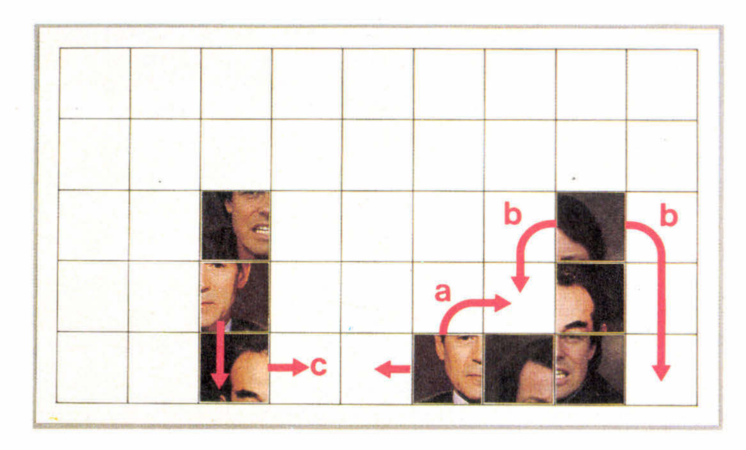
Dans de nombreux jeux, il est possible de simuler cette force qui conditionne une partie de notre vie, la pesanteur. Il suffit pour cela de s'imaginer que le plateau de jeu présenté est vu en coupe. Hollywood représente le stockage de décor dans la magique cité du cinéma. Un jeu vraiment étrange...
nombre de joueurs : 2
matériel : deux photos au format 16 × 16 (ou 12 × 12), découpées en quatre pièces égales de forme carrée ; et un plateau de jeu composé de 9 cases de base (le sol) ; et 5 cases de haut (simulant les colonnes).
but du jeu : être le premier à reconstituer sa photo du côté opposé (point de départ de l'adversaire). Le vainqueur est le premier qui y parvient.
déplacement : à tour de rôle, à commencer par celui des deux que le hasard a désigné, chaque joueur déplace une de ses pièces vers une case vide. Il y a trois manières de déplacer une pièce :
a. « monter » : une pièce peut monter sur



INTERVERSION : ***vous devez permutter les deux photos. Mais leurs éléments sont « lourds ». Vous pouvez les faire descendre, les pousser, à la rigueur les soulever... mais pas les porter.***

une pièce voisine, située à sa droite ou à sa gauche, si elle est située au même niveau, que la dite pièce soit amie ou ennemie.
b. « descendre » : une pièce peut descendre en sautant d'une ou plusieurs pièces à droite ou à gauche jusqu'au sol ou sur une autre pièce, amie ou ennemie.
c. « glisser » : une pièce peut glisser horizontalement d'une case si elle est au sol, qu'elle fasse ou non partie d'une pile. Si elle fait partie d'une pile, la pièce est déplacée, mais la pile descend d'une étage : la pesanteur intervient (photo ci-contre). Le dernier type de mouvement permet dans certains cas de gagner du temps puisqu'il y a deux mouvements consécutifs (horizontal de la pièce, vertical de la pile). Malgré cela, le jeu reste beaucoup plus difficile qu'il y paraît.
Vous pourrez, dans le même ordre d'idée, improviser des parties de morpion-photo, dans lesquels les pions-photos ne peuvent être alignés que s'ils se suivent verticalement, horizontalement ou en diagonale sur la photo. Un degré de complexité supplémentaire pour un grand classique des jeux papier-crayon...

OH ! HISSE ! : les trois types de déplacements autorisés : monter (a), descendre (b), faire glisser, puis faire descendre la colonne (c).



• Après les pions carrés, pourquoi ne pas passer à ces grands pions rectangulaires que sont les cartes à jouer. Deux grandes originalités en découlent spontanément. Voyons en premier lieu le matériel. Nous utiliserons dans nos jeux de cartes-photos (inédits, bien sûr) les mêmes éléments. Une page de magazine (rectangulaire) découpée en 16 cartes, numérotées comme l'indique la figure photo ci-dessous. Quatre familles de cartes (à partir de quatre pages différentes) seront à la source des 64 cartes du jeu. Le joueur improvisant ce matériel de jeu prendra soin de collecter des photos très différentes par la couleur et le sujet abordé afin de faciliter le repérage et minimiser les confusions possibles.
Ces familles de cartes sont beaucoup plus fertiles en ressources ludiques que les cartes traditionnelles. Et cela, pour deux raisons. D'abord parce que les dos des cartes sont tous différents les uns des autres. Cela apporte une information aux autres partenaires. Cependant, les joueurs qui préfèrent avoir des cartes « solides » colleront les photos sur de vieilles cartes ou du carton ; ils se dispenseront alors de cette approche. Et ensuite, parce que les cartes entretiennent entre elles de nouveaux rapports. Dans les cartes traditionnelles, la seule règle régissant leur rapport est celui de hiérarchie : « plus haute » ou « plus basse que... » (Une carte ayant le plus souvent deux voisines ou une seule aux extrêmités de l'ensemble). Nos cartes-photos sont mieux dotées : chacune d'elles a deux ou quatre voisines, si l'on considère le voisinage par la communauté d'un côté. Il existe des possibilités de tierces ou de suites dans des sens différents ou de nouveaux sous-ensembles de cartes voisines. La hiérarchie des cartes par la hauteur n'est pas pour autant perdue, puisqu'elles sont numérotées.

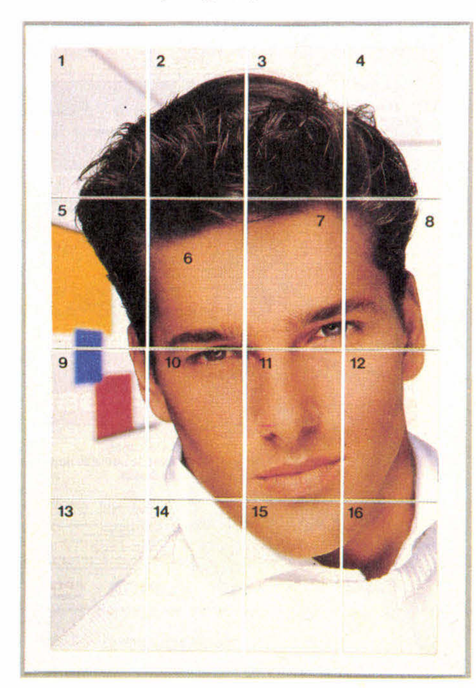
Des dizaines de jeux de cartes sont prêts à naître de cette nouvelle configuration des cartes. N'hésitez pas à nous faire connaître ceux que vous inventerez. Qui sait ? Un foisonnement de créations déclenchent parfois un « mouvement ». Encore faut-il qu'un minimum de standardisation y préside !

FLASH

Jeu de combinaisons, le Rami en découvre ici de nouvelles. A vous de bien les « visualiser »...

joueurs : 2 à 6 joueurs ;
matériel : ne pouvant désigner les cartes par leurs couleurs, on dira que les seize cartes issues de la même photo constituent une « famille ». Le jeu se pratique avec autant de familles que de joueurs, plus deux. A trois, on jouera avec les cartes issues de cinq pages photos de magazine.
préparation : les photos sont choisies par les joueurs d'un commun accord dans un magazine. Chaque photo est découpée en suivant le même quadrillage et chaque carte porte un numéro (exemple ci-contre).
la donne : les cartes sont mélangées, puis distribuées une à une jusqu'à ce que chaque joueur dispose de 16 cartes. Les cartes restantes sont posées en pile au milieu des joueurs, formant le talon dans lequel ils vont piocher.
but du jeu : réaliser des combinaisons avec les cartes.
les combinaisons : à chacune d'elles correspond un nombre de points, qui varie avec la rareté de la combinaison.
• famille : toutes les cartes d'une famille (1000 points) ;
• petite famille : de 13 à 15 cartes de la même famille (500 points) ;
• nonet : 9 cartes formant un « carré » de 3 × 3 (350 points) ;
• octet : huit cartes formant un rectangle de 2 × 4 (200 points) ;
• sixain : six cartes formant un rectangle de 2 × 3 (100 points) ;
• quatuor : quatre cartes formant un carré de 2 × 2 (100 points) ;
• suite : quatre cartes qui se suivent verticalement ou horizontalement : 1, 2, 3, 4 ou encore 2, 6, 10, 14, etc (50 points) ;
• tierce : trois cartes qui se suivent ver-

JEUNE HOMME DE BONNE FAMILLE : les seize parties de sa photo consituent en effet une « famille » de cartes. Il s'agit d'en réunir les éléments par groupes.



ticalement ou horizontalement (20 points). (il s'agit bien sûr de cartes de la même famille)

Le jeu s'arrête dès qu'un joueur crie « stop » à la fin de son tour de jeu, et non pendant qu'il joue. A ce moment les cartes sont abattues et la partie prend fin. En criant « stop », le joueur estime qu'il a la main la plus forte. Si c'est le cas, il remporte le double de la valeur de sa main. Somme de points qu'il ajoute à son total ; les autres joueurs ne marquent rien.

Si le joueur qui crie « stop » n'est pas celui qui a le plus de points, il perd les points qu'il a en main, multipliés par son rang parmi l'ensemble des autres joueurs. Par exemple, s'il a 50 points en main et qu'il est troisième, il perd $3 \times 50 = 150$ points. Les autres joueurs marquent les points qu'ils ont en main. Le premier double le total des points qu'il a en main.

le jeu : à tour de rôle, chaque joueur prend la carte supérieure du talon (ou de la pile de défausse), analyse l'intérêt qu'elle présente pour son jeu : il la rejette si il n'en a pas besoin, ou la garde et en rejette une autre. En dehors de son tour de jeu, aucun joueur ne peut avoir plus ou moins de 16 cartes. Chaque carte rejetée aboutit sur la pile de défausse.

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le donneur est toujours le voisin de gauche du précédent donneur. Celui qui est à la gauche du donneur entame la partie. La partie se déroule en 2 000 points ou sur un total décidé d'un commun accord entre les joueurs.

Bien que chaque combinaison garde toujours la même valeur, certaines sont plus fortes que d'autres dans une main. La possession des 6, 7, 10 et 11 (quatuor central) d'une même famille, interdit aux autres joueurs de réaliser de fortes combinaisons avec les autres cartes de cette famille. Ils ne pourront avoir que des tierces ou des suites !

règles « avancées » : on prendra en considération des combinaisons formées avec des cartes identiques provenant de plusieurs familles :

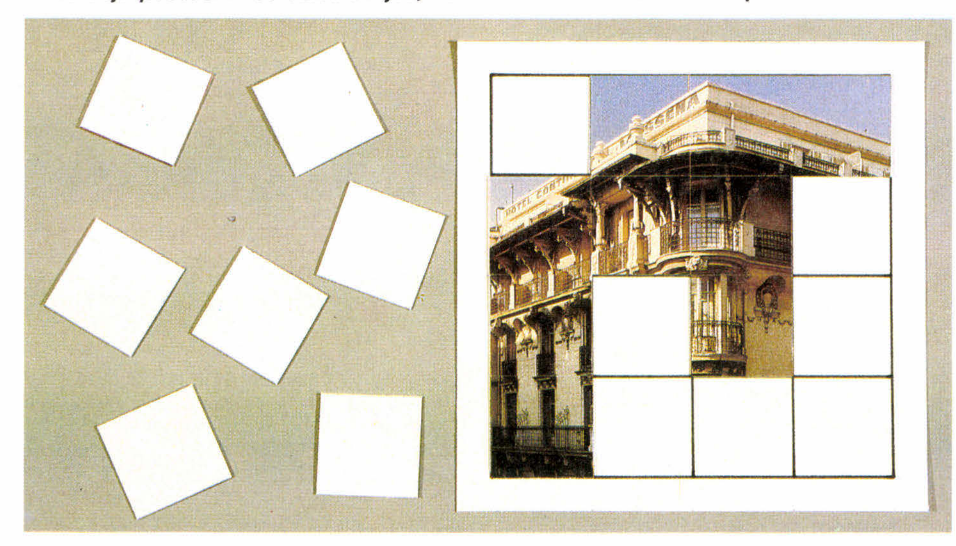
- le triple : trois cartes de même hauteur dans trois familles différentes (30 points) ;
- le quadruple : quatre cartes de même hauteur dans quatre familles différentes (100 points) ;
- le quintuple et les suivants valent 300, 400, etc.
- le cube : deux quatuors de même hauteur dans deux familles différentes. Par exemple : 1, 2, 5 et 6 dans les familles A et B (500 points).
- le tunnel : trois quatuors de même hauteur dans trois familles différentes (800 points).

A vous de créer de nouvelles combinaisons. Après les émotions et la concentration liées à un nouveau jeu une pause est la bienvenue. En attendant d'imaginer toutes les adaptations de jeux de cartes connus à ces nouveaux types de relation, des jeux plus simples sont les bienvenus. Les « cartes » n'en sont d'ailleurs pas exclues.

SPOT

La mémoire visuelle peut être de la partie. Alors que dans *Memory* les joueurs doivent se souvenir des cartes par paire, *Spot* réintroduit l'idée de juxtaposition.
joueurs : 2 :
matériel : une photo couleurs découpée, selon le degré de difficulté désiré, en 12, 16, 20 morceaux, ou plus... de taille égale. Avant découpage, au dos de la photo aura été collé un carton, afin que tous les « dos » soient identiques.
but du jeu : reconstituer le premier (en marquant le plus de points) la photo.
le jeu : les cartes sont mélangées, puis disposées au hasard entre les deux joueurs, faces cachées.
A tour de rôle, chaque joueur prend deux cartes, les regarde et les montre à son adversaire, puis les repose là où elles se trouvaient, faces cachées. Si à ce moment, il pense savoir où se trouve deux cartes susceptibles d'être juxtaposées, verticalement ou horizontalement, annonce « Spot » ou « j'ai trouvé ». Il prend alors les deux cartes et montre à son adversaire.
Si les cartes s'associent, le joueur les pose faces visibles et marque 20 points (à noter sur la feuille de jeu). Si elles ne peuvent être associées, il les repose faces cachées, et perd 20 points. Aux tours suivants, un joueur ne prendra qu'une seule carte, qu'il croît juxtaposable. Si elle est bonne, il marquera 10 points et aura le droit de rejouer. Sinon, il perdra 10 points.
Petit conseil : l'image la plus forte (parce que la plus primitive dans notre expérience) est le visage humain. Il est donc préférable de choisir un tel motif photographique pour faciliter le processus de reconstitution.
Celui des joueurs qui a marqué le plus de points au terme du jeu est, comme il se doit, le vainqueur.

MÉMOIRE VISUELLE : quelle carte retourner de manière qu'elle se juxtapose à l'une de celles déjà posées. A ce stade du jeu, vous avez six chances sur sept...



SAFARI-PHOTO

La photo dans les rallyes, pourquoi pas ? Nous sommes ici dans le domaine de la photo-preuve d'un passage à un endroit donné. Ce qui évite le déplacement des organisateurs !
joueurs : un ou des meneurs de jeu et des joueurs constitués par équipes de trois ou quatre ;
matériel : un appareil de photo classique pour les meneurs de jeu et, de préférence, un appareil de photo à développement

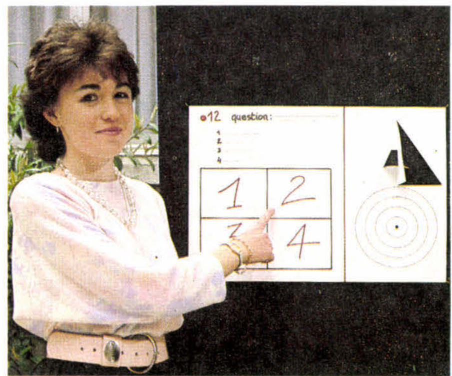


instantané (noté ADI par la suite) par équipe de joueurs.
principe du jeu : les équipes reçoivent chacune la même série de photos et tentent de rapporter les mêmes prises avec un ADI. Une même photo ne pouvant être prise que du même endroit, très exactement, les joueurs devront observer les clichés avant d'être certain de l'avoir trouvé.
préparation du jeu : les meneurs de jeu, utilisant le même moyen de locomotion que les joueurs (pied, bicyclette, voiture) battent la campagne (ou la ville) et choisissent les « meilleurs » angles de prise de vue. « Meilleur » ici est une question de dosage. Il faut que les joueurs puissent retrouver le lieu (pas d'impossibilité, c'est toujours décevant) d'où a été prise la photo. La pellicule développée, les meneurs de jeu font faire autant de tirages qu'il y a d'équipes.
le jeu : à l'heure du départ, chaque équipe reçoit une enveloppe contenant la série de photos et part à la recherche des différents lieux d'où elles ont été prises. Et ce, dans l'ordre qui leur convient. La première équipe qui revient au point de départ avec une série identique, prise avec un ADI, a gagné.
Aux joueurs de reconnaître les différents endroits, et de s'y rendre dans l'ordre qui fait perdre le moins de temps...

FEU MOLAY : un exemple d'épreuve : voici une petite colle pour nos lecteurs parisiens. Le premier qui nous fera parvenir une photo prise du même endroit gagnera un abonnement d'un an !

RALLYES

La photo, c'est vraiment le repos des organisateurs de rallyes !
Regardez la photo ci-contre. Une joueuse parvenue au point 12 du parcours se fait prendre en photo par un de ses co-équipiers. Du doigt, elle indique ce qu'elle croit être la bonne réponse à la question située dans l'encadré.
Dans la partie droite de l'image, une ombre apparaît. Il s'agit de celle d'un cadran solaire, rudimentaire certes, mais efficace. Un angle a été découpé dans le carton qui sert de support à cette étape. Une fois plié (et le carton-question face au sud), il donne une ombre portée qui fournit

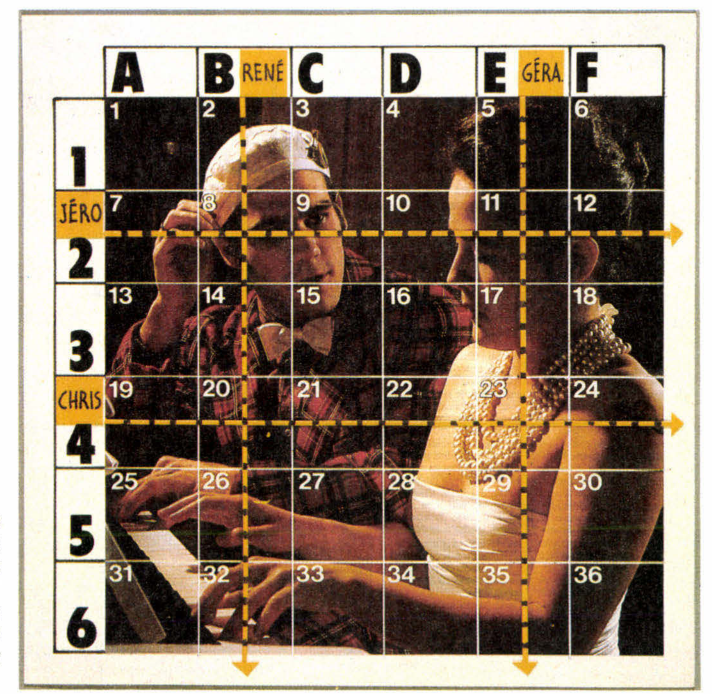


l'heure de passage des concurrents à cinq minutes près. L'ombre est dans la zone cerclée. L'équipe est donc dans les temps. Il suffit d'une après-midi ensoleillée aux organisateurs pour repérer la forme de l'ombre portée en fonction de l'heure.

MICROFILMS

La collecte d'informations et notamment de documents photographiques fait le quotidien de l'espion... Ici, vous en êtes tout bonnement un, chargé par les services de rapporter une photo. Vous n'êtes évidemment pas le seul et la concurrence est rude. A l'instar des jeux dits d'alliance, aucun joueur ne peut gagner sans l'aide des autres, mais un seul sera le vainqueur... Alors, gare aux alliances temporaires et à la trahison finale !
joueurs : de trois à six, plus un meneur de jeu (MJ) ;
matériel : une grande photo collée sur un support. A l'image de la photo ci-dessous, vous l'aurez repérée orthogonalement et divisée en 36 cases carrées numérotées. Puis le MJ fait deux photocopies de la grande photo ; après découpages, il est en possession de deux séries de 36 photos numérotées.
- 1 pion par joueur, portant le nom de son propriétaire ;
- 36 marqueurs rouges (5 × 5 mm) ;
- un pion noir (20 × 20 mm) dit « pion d'initiative ».

but du jeu : chaque espion doit rapporter une photo (et non des morceaux épars). Le vainqueur est celui des joueurs qui le premier a en main 9 pions-photos formant un carré de 3 × 3 cases.



***JEU D'ALLIANCE :** le premier des joueurs qui réunit neuf photos formant un carré 3 × 3 est le vainqueur. Vos adversaires ont le même but. Soyez diplomate !*

le jeu :
la partie est divisée en tours de jeu, eux-mêmes subdivisés en phases qui se reproduisent de tour en tour :
1. rédaction des ordres ;
2. dépouillement ;
3. analyse ;
4. échanges de photos et discussions ;
5. éventuelle désignation d'un vainqueur ;
6. changement de main du pion initiative.

Au terme de la phase 6, les joueurs reprennent à la phase 1, début du tour suivant. Au début de la partie, un joueur tiré au sort reçoit le pion d'initiative : il « parle » le premier, puis les autres joueurs prendront la parole dans le sens des aiguilles d'une montre.

1. rédaction des ordres : sur un morceau de papier chaque joueur note en secret en face de son nom, le « lieu » où il se rend. Il peut choisir l'une des rangées (de 1 à 6) ou l'une des colonnes (de A à F). Chacun plie son papier et le remet au MJ.
2. après dépouillement, le MJ rend public chaque ordre. Il pose le pion de chaque joueur sur la colonne ou la rangée désignée.
3. les pions se trouvant sur la même colonne ou la même rangée sont immédiatement retirés : ils sont éliminés du tour. Ce sont des espions qui se neutralisent (par accident ou par choix). Les joueurs dont les pions restent sur le terrain peuvent espérer le gain d'un pion photo. En voici le principe :
le croisement d'une colonne et d'une rangée désigne une case-photo numérotée. Les deux joueurs qui désignent cette case par leurs pions ont chacun droit à un exemplaire de la case-photo (ce qui explique les deux exemplaires photocopiés). Par exemple, René a joué en B et Christian en 4. La case B4 porte le numéro 20. René et Christian reçoivent chacun du MJ un exemplaire de la photo N° 20.
C'est ce qui se passera si seulement deux pions restent en place sur les bords du plateau du jeu. Mais souvent la situation est un peu plus complexe. Trois, quatre ou cinq pions restent sur le bord du terrain. Comment savoir qui reçoit quelle photo alors qu'il existe un grand nombre de croisements ? C'est là qu'intervient le pion « initiative ». Celui qui le possède parle le premier et désigne avec quel pion il y a « contact ». Le MJ donne aux deux joueurs qui forment une intersection sur une case (comme dans l'exemple précédent) un exemplaire de la case-photo concernée. Par exemple, (photo page 19), René a la parole. Il a le choix entre Jérôme et Christian. Il choisit Jérôme et reçoit, comme Jérôme, le pion-photo B2, (numéro 8). Les deux pions sont retirés du plateau de jeu le MJ pose un marqueur rouge sur la case B2. Le suivant, dans l'ordre de parole, s'exprime, etc. Précisons qu'un joueur, à son tour de parole, peut refuser de conclure l'affaire. Alors aucun des deux joueurs concernés ne reçoit de photo.
4. ouvertement, ou en secret, les joueurs discutent librement pendant quelques minutes (s'ils le désirent) : chacun tente de s'échanger des photos, d'organiser un rendez-vous sur une case précise, etc. Les joueurs sont libres de toutes négociations.
5. à commencer par celui qui possède le pion initiative, le MJ demande à chacun des joueurs s'il peut poser 9 photos formant un carré 3 × 3. Si c'est le cas, la partie est finie et le vainqueur désigné. Précisons que le premier à poser est le vainqueur, même si un autre joueur — parlant après — avait lui aussi une bonne combinaison de photos. Sinon, on aborde la phase suivante.
6. le joueur qui possède le pion initiative le donne à son voisin de gauche. Un nouveau tour de jeu peut commencer.
On imagine mal, a priori, le nombre de gentilles « crapuleries » qu'entraîne ce type de règles. Outre les manquements à une promesse, imaginez un peu un joueur légèrement en avance sur les autres. Souvent, il échangera une partie de son jeu avec un autre pour paraître plus démuni qu'il ne l'est... Celui qui l'a aidé tentera de tirer profit de cette information en sachant mieux que les autres quelle photo il désire obtenir. Etc...

DÉFENDRE EZVILLE

Le combat de chars est la simulation la plus simple à mettre en place. Les règles de base qui vous sont ici fournies pourront être indéfiniment développées dans le sens du réalisme (à vous adopter un meilleur scénario).
A la tête de vos cinq chars, vous avez pour mission de défendre le village d'Ezville. C'est l'unique passage pour les blindés adverses ; vous devez les empêcher de passer, et donc combattre jusqu'à disparition complète des forces adverses...
joueurs : 2 ;

matériel :
- un mètre à ruban ;
- 10 pions-chars. L'un des joueurs prend les 5 pions rouges, l'autre, les 5 blancs ;
- 2 dés à six faces.

Une loupe peut s'avérer utile, mais n'est pas indispensable.

but du jeu : détruire les chars ennemis
le jeu : chaque joueur au début du jeu occupe des angles opposés de la surface de jeu. Chacun y pose ses blindés.
Le sort désigne le joueur qui, au premier tour, a l'initiative. Ensuite, de tour en tour, chaque joueur aura alternativement l'initiative. Celui qui l'a déplace le premier ses pions, et dans certains cas, celle du tir.

déplacements : le joueur qui a l'initiative déplace tous ses pions, quelques-uns ou aucun. La longueur du déplacement dépend de la nature du terrain sur lequel se trouve chaque blindé :
— sur route : 8 cm ;
— dans les champs : 6 cm :
— en sous-bois, taillis : 2 cm
Les obstacles naturels tels rivières et escarpements sont infranchissables.
Puis le second joueur déplace à son tour



• L'Institut Géographique National (I.G.N., 107 rue La Boétie, 75008 Paris. Tél. : (1) 359.10.83 dispose de photographies aériennes de toute la France. Pour une somme variant, selon la taille entre 60 et 800 F, vous pouvez non seulement acheter une vue rapprochée de votre région, mais mieux encore la zone sur laquelle figure votre propre maison ! Les amateurs de wargames y trouveront leur compte, notamment en jouant sur le terrain qu'ils connaissent le mieux, le leur...
Puis le joueur se procure une grille hexagonale en plastique transparent, (*). Le plastique « grillagé » remplit alors la double fonction de protection et de découpage de l'image.
Toutes les échelles de photos se valent. Avec les hexagones, vous pratiquerez les règles classiques du wargame, telles qu'elles vous ont été présentées à de nombreuses reprises dans *J & S*. Une autre solution consiste à jouer sans hexagones. Dans ce cas, il est préférable de disposer d'une vue rapprochée. le wargame pratiqué sera à une échelle plus tactique.

(*) Mimicry, 12, rue Flatters, 80000 Amiens, Tél. : (22) 92.38.79 vend deux modèles de ces films, avec deux tailles d'hexagones à 27 F la feuille.





photo IGN

VUES AÉRIENNES : les cartes de l'Institut Géographique National fournissent de très bons supports, pour vos wargames... elles n'attendent que vos pions.

ses pions dans les mêmes conditions.
tirs : quand deux blindés adverses se trouvent à moins de 30 cm l'un de l'autre, il peut y avoir combat. Une autre condition est imposée, celle de la visibilité. Seul le tir direct est ici pris en considération. Le mètre à ruban reliant les deux blindés à distance de tir, les joueurs regardent si le terrain ne comporte pas d'obstacles empêchant le tir : escarpements, arbres, maisons, etc. On considérera qu'il y a vision réciproque s'il n'y a pas d'obstacle.
conditions de tir : celui des chars qui a effectué le déplacement le plus faible lors de cette phase a priorité de tir. (Il a pu le préparer dans de meilleures conditions que l'autre). Si les deux blindés avaient la même vitesse, c'est le joueur qui a l'initiative qui tire le premier.
Celui qui tire lance deux dés et se reporte à la table de tirs. Au croisement de la rangée correspondant au résultat des dés et de la colonne correspondant à la distance, le résultat est indiqué. Si le blindé adverse est touché, le joueur a droit de tirer à nouveau, et ce, autant de fois que nécessaire jusqu'à ce qu'il parvienne au résultat « détruit » ou « raté ». En l'occurence « touché », signifie que l'obus a abouti à quelques mètres de l'adversaire. Après un tir raté, c'est à l'autre joueur de tirer ou

Résultats de dés	Distance entre les chars :				
	> 5	5-10	10-15	15-20	20-30
2 ou 12	D	D	D	T	T
3 ou 11	D	D	T	T	-
4 ou 10	D	T	T	-	-
5 ou 9	T	T	-	-	-
6 ou 8	T	-	-	-	-
7	-	-	-	-	-

D = détruit
T = touché (nouveau lancer de dés)
- = raté

Table des tirs

de se déplacer (il pourra par cette procédure se déplacer deux fois de suite).
Lorsque plusieurs blindés sont réciproquement à portée de tirs, et dans les conditions requises, les joueurs choisissent chacun la cible de leur choix.
Tout blindé « détruit » est immédiatement retiré du jeu. A la fin du tour, l'initiative revient au joueur qui ne l'avait pas lors du tour précédent.
Quoique très simples, ces règles surprendront les débutants. Il s'agit d'être à bonne distance et en bonne position au moment où l'adversaire arrive. L'occupation de « points stratégiques » deviendra vite évidente. Encore faudra-t-il maîtriser la réponse « déplacement » à la suite du tir adverse, et non la riposte systématique.

JEUX DE RÔLE ...

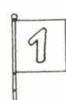
Les jeux de rôle peuvent faire bon ménage avec la photo. C'est au meneur de jeu de penser « photo », lorsqu'il concocte son scénario. Que de descriptions parfois fastidieuses seraient évitées s'il présentait un cliché aux joueurs. Les grandes vacances sont l'occasion idéale pour faire quatre ou cinq pellicules de forêt, châteaux, et autres lieux mystérieux à souhaits, qui alimenteront les longs week-ends d'hiver !
La qualité du jeu lui-même a tout à gagner. Car le meneur de jeu est souvent pris entre des tendances contradictoires. Le cas le plus fréquent, banal s'il en est dans un scénario est la mise en place d'un objet important dans une pièce. Le meneur de jeu fait sa description des lieux. Soit il craindra que les personnages passent à côté de l'objet sans s'arrêter, sans y prêter l'attention qu'il mérite. Soit à l'inverse, il sait que s'il parle de l'objet, il le désignera à la curiosité des joueurs. Sans attendre un mot de plus, ils « flaireront » son importance.
Dans les deux cas, la communication réalisée n'est pas de bonne qualité. La photo laisse, tant au meneur de jeu qu'aux joueurs, une bien plus grande liberté. Le MJ n'a plus rien à dire, il montre... Les joueurs sont cette fois responsables de leur décision de se préoccuper ou non de tel ou tel objet. A eux de faire le tri.
Si la photo permet de minimiser certaines descriptions, améliore la qualité de la communication, elle fournit en outre une plus grande quantité d'informations. Autant il est difficile et surtout long de construire une énigme à partir de descriptions, autant il est facile de glisser des indices sur une photo. Tous ces éléments plaident en la faveur de l'introduction de la photo dans les jeux de rôle.

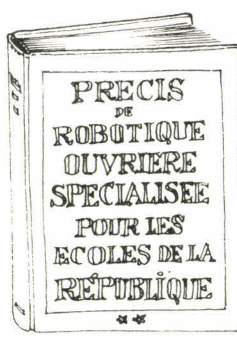
Michel Brassinne

Les photographies qui illustrent cet article ont été découpées dans L'événement du Jeudi, Match *et* Photo. *Nous les remercions de leur aimable collaboration.*

LES PRÉNOMS

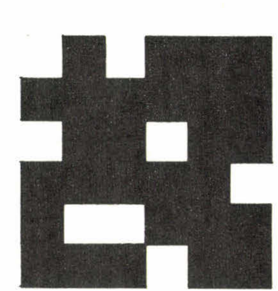
Dans ces deux pages, quarante prénoms sont cachés : des prénoms courants de plus de trois lettres... Laissez courir votre imagination, et essayez de les retrouver....

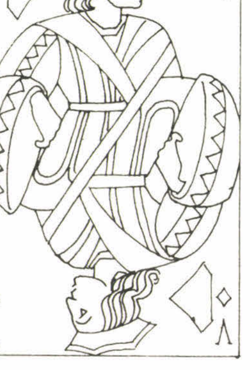




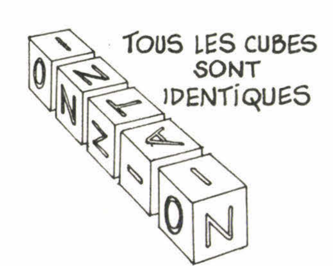




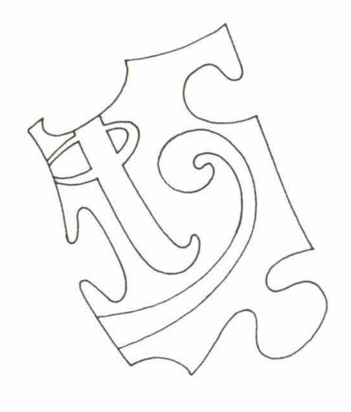


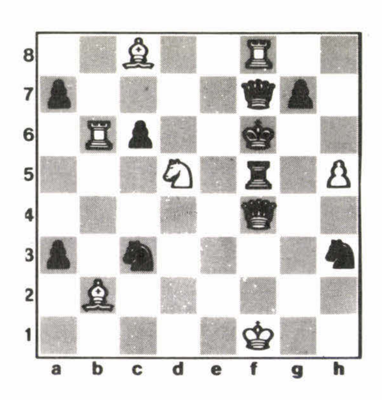




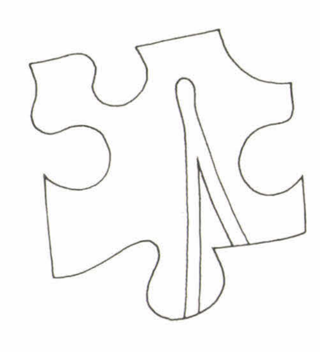


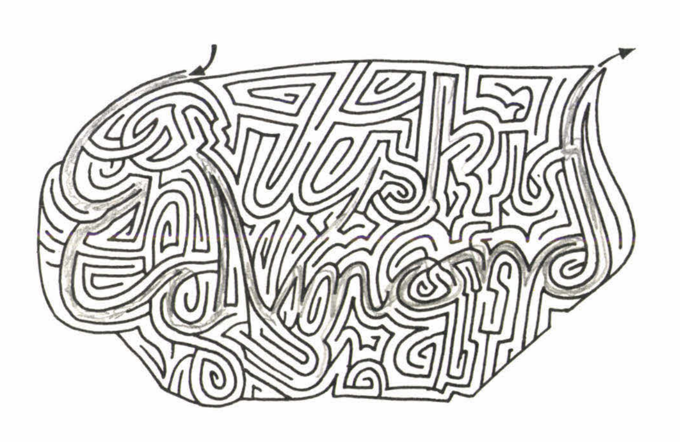
Y	E	M	J	I	E
S	P	L	A	R	U
I	M	A	I	O	N
N	Y	A	R	M	N
A	L	A	I	N	E
C	O	E	N	T	E

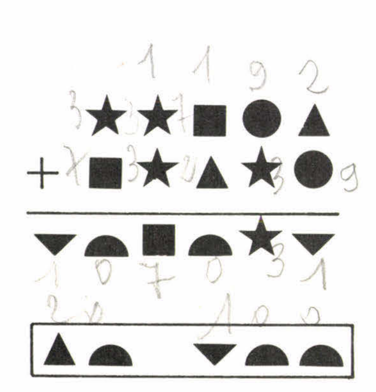








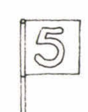


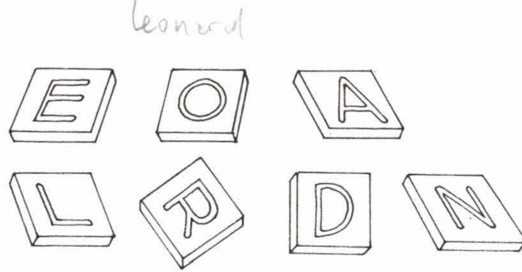


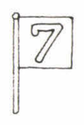
2

3

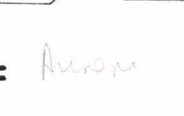
CASSE_TETE

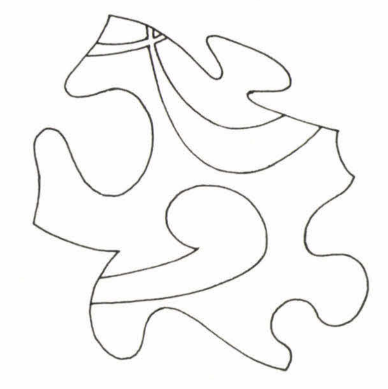


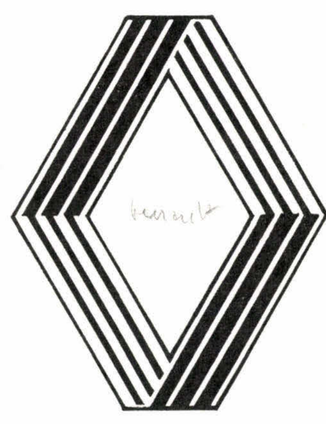




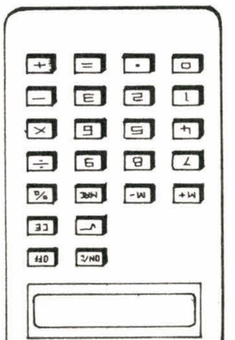


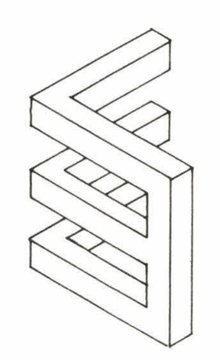


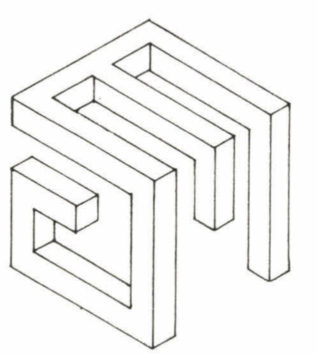


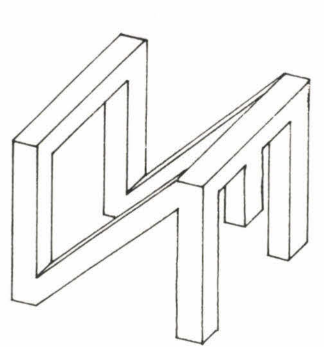


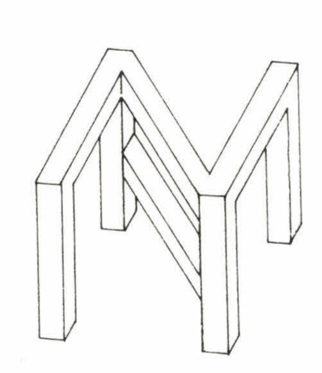
VOTRE AGE + 5936, x 3, +1111111, − 2 FOIS VOTRE AGE, X3, + 123977, −3 FOIS VOTRE AGE

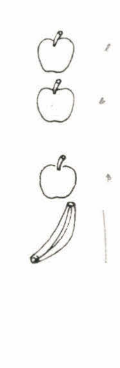


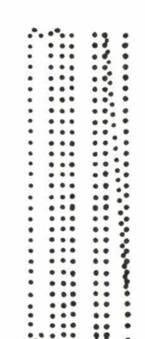








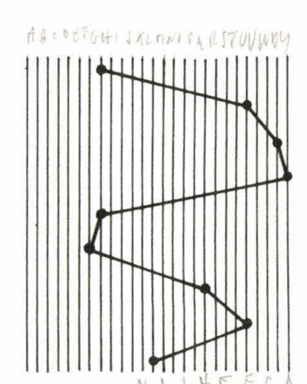






844 37 79

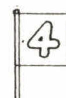




SANTO
DEGOU —————
CRINO



	BIBERONNA EN DÉSORDRE	ECHELON	ASSOCIÉE	PARADIS
INONDATION	C	R	U	E
ROMANCIÈRE	S	A	N	D
TOILE MONOCOLORE	U	N	I	E
POUR DES PRUNEAUX	A	G	E	N



& 1000

6


Solution page 115

LE LOTO SPORTIF POUR GAGNER DES MILLIONS C'EST CHAMPION !

LOTO SPORTIF

Faut-il jouer au Loto Sportif ? Ce nouveau jeu, concocté à la va-vite (à peine trois mois !) n'est ni « facile », ni « pas cher ». Quant à « rapporter gros », il semble bien que pour « gagner des millions »... ça ne sera pas champion ! Mais, il n'en reste pas moins que ce Loto n'est pas un jeu de pur hasard. C'est donc plus amusant, et surtout, on peut tenter d'adopter une stratégie pour améliorer son espérance de gain.



S'il est encore trop tôt pour tirer des enseignements définitifs des premiers pas (hésitants) de ce nouveau jeu, il n'est cependant pas nécessaire d'être grand clerc pour affirmer qu'en tout état de cause, le Loto Sportif est une bonne affaire. Tout d'abord, une bonne affaire pour le sport. Trente pour cent des recettes bénéficieront aux clubs et équipements sportifs : une véritable manne ! On peut prévoir d'autre part que le Loto Sportif va susciter un nouvel engouement pour les résultats des compétitions, ce qui se traduira immanquablement en termes d'affluence aux rencontres et manifestations. A la longue, un accroissement du nombre d'adeptes en résultera.
Une bonne affaire pour la presse aussi : la presse sportive, certes, est la première à se frotter les mains, mais de nombreuses publications quotidiennes et hebdomadaires bénéficieront de leur part de gâteau. De nouveaux journaux aux noms un peu barbares viennent d'être créés pour la circonstance : *Sporto, Pronosport, Star loto sport*. Quant aux journalistes sportifs, leur heure de gloire est arrivée ! On pourra se convaincre, en lisant cet article, qu'il y a place également pour des journalistes « scientifiques ».
Une bonne affaire pour la Société du Loto également ; c'est elle qui a emporté le marché au détriment du PMU, en proposant un projet de Loto Sportif laissant encore une part très importante au hasard. Si on peut raisonnablement prévoir, en dépit de la conviction de ses responsables, une baisse sensible du chiffre d'affaires du Loto, l'apport d'une nouvelle clientèle par le Loto Sportif entraînera un accroissement global, dont les intermédiaires et « ayants droit » de la société recueilleront les fruits (juteux) : 9,2 % du total des mises (frais de fonctionnement compris) pour le Loto Sportif, 14,55 % pour le Loto.
Une bonne affaire enfin pour l'État, directement : l'État prélève 12,8 % des mises. C'est beaucoup moins que sur le Loto ou les courses, où le prélèvement est de l'ordre d'un tiers. Mais on peut parier (!) que ce chiffre n'a pas été établi au hasard. Un sondage a probablement révélé que pour 1 F de recettes perdues par le Loto et le PMU, au moins 3 F de mises seraient enregistrés par le Loto Sportif. D'autre part, l'État gagne du crédit auprès des associations sportives, en faisant financer par les parieurs une politique de développement et d'équipement qu'il n'avait pas les moyens de mener.
Une bonne affaire, certainement, à condition que les premiers intéressés, les parieurs, le ressentent comme tel.
Le Loto Sportif a donc été conçu pour répondre à un besoin des joueurs potentiels. Mais les besoins pris en compte ne sont-ils pas contradictoires ?
Nombre de personnes, dont probablement beaucoup de lecteurs de *Jeux & Stratégie*, préfèrent aux jeux de pur hasard ceux pour lesquels ils ont l'impression de pouvoir maîtriser leur chance. Le Loto Sportif n'est-il pas finalement un jeu de hasard de plus ? De nombreux amateurs de sport, supporters et pratiquants, peu motivés par les

photo Jacques Loïc-Viva

courses, dont ils contestent le côté sportif, ou qu'ils suspectent de favoriser les combines, peuvent se sentir concernés par les questions du Loto Sportif. Mais est-ce toujours le cas, quand les paris portent sur des rencontres de deuxième division, ou quand il faut classer 6 coureurs parmi 28, soit choisir parmi 271 252 800 réponses possibles ?
Autre sujet de gêne pour les joueurs : la variété des sports. L'intention — louable — est de ne pas avantager un sport plutôt qu'un autre. La conséquence est d'obliger le parieur à tenir à jour une multitude de statistiques ; finalement, faute de temps, à s'aligner sur les pronostics des journaux et être privé du plaisir d'établir soi-même les éléments de sa combinaison. Plus grave encore, et mal étudié à notre sens : le choix de l'unité de mise. Chaque grille à 12,50 F, c'est bien cher, quand on considère la multitude des combinaisons et le désir, bien légitime, de prendre plusieurs chances plutôt qu'une. Fini le côté *« c'est pas cher »* du Loto où, n'oublions pas, un pari ne coûte qu'un franc, (même si on ne peut pas en faire moins de 2) et fini peut-être aussi, comme nous le verrons dans la suite, le côté *« ça peut rapporter gros »*. Sans compter que l'ampleur du prélèvement — 48 % seulement sont redistribués aux joueurs — peut rebuter ceux qui ne sont pas prêts à payer au fil des tirages la « vignette » du sport. Reconnaissons pourtant que la « société d'encouragement » de la race sportive mérite au moins autant que la « société d'encouragement » de la race chevaline.

UNE RÈGLE COMPLEXE

Rappelons le mécanisme — jugé compliqué par les joueurs — d'un tirage de Loto Sportif. Le choix des sports est fixé selon un calendrier établi à l'avance. La Société du Loto et les Fédérations concernées choisissent alors les questions, sous le contrôle étroit d'un « comité d'éthique » formé d'un député, d'un sénateur, d'un membre du Comité Olympique (actuellement le président de la Fédération de golf) et de deux personnalités désignées par le Ministre, en l'occurrence l'ancien rugbyman Pierre Albaladejo et le président de la Ligue des droits de l'Homme, Yves Jouffa. Pas question de prêter le flanc à la critique de ceux qui craindraient les trucages, ou qui s'indigneraient qu'on puisse parier sur des performances humaines !
Deux groupes de questions sont choisis. Les six questions du bloc 1 porteront sur un premier sport. Les deux questions du bloc 2 sur un autre sport. Le parieur devra compléter sa grille (on se demande pourquoi) par le choix de 5 numéros parmi les 20 proposés. Ce « bloc 3 » est en soi un petit Loto qui vient compliquer (inutilement) les règles du Loto Sportif. Les questions paraissent pendant le week-end. Les parieurs valident leurs grilles les mercredi, jeudi et vendredi, aux mêmes points que celles du Loto. Les compétitions sportives se déroulent samedi et dimanche. Lundi a lieu le tirage du « 5 sur 20 » (bloc 3). Le calcul des gains s'effectue alors de la façon suivante. Sur la somme affectée aux gagnants (48 % des enjeux) :

- 30 % sont partagés entre les gagnants du bloc 1 ou les gagnants de rang suivant (5 sur 6) s'il n'y en a pas ;
- 30 % sont partagés entre les gagnants du bloc 2 ;
- 35 % sont partagés entre les gagnants du « grand chelem » (bloc 1 + bloc 2 exacts) ;
- 3 % sont partagés entre les joueurs ayant, dans le bloc 3, 4 bons numéros sur 5 ;
- 2 % sont répartis entre les joueurs ayant, dans le bloc 3, 5 bons numéros.

Les gains sont cumulables. Là où la situation se complique, c'est qu'un joueur ayant coché 4 bons numéros dans le bloc 3, voit son bulletin, s'il est gagnant des blocs 1 ou 2 ou du grand chelem, compter double. Et, si un joueur a coché 5 bons numéros, son bulletin, s'il est gagnant dans ces mêmes blocs, compte pour 50 bulletins ! Voilà qui n'est pas tout de même d'une grande simplicité. Pour essayer d'y voir plus clair, prenons un exemple.
Au moment où nous rédigeons cet article, nous ne disposons que des résultats du premier tirage du Loto Sportif. Nous ne prendrons pas comme exemple ses résultats qui nous paraissent assez particuliers. En effet, la question du bloc 1 (donner dans l'ordre les 6 premiers des 28 participants du Grand Prix du Portugal) était très difficile, et les circonstances spéciales (conditions atmosphériques) ont déjoué les prévisions des pronostics. Ainsi, la situation qui en a résulté (1 seul gagnant au bloc 1, et encore ne donnant que 5 bonnes réponses sur 6) nous a semblé exceptionnelle. Nous avons plutôt essayé de présenter ici un résultat « typique ». Cet exemple ne représente évidemment pas un résultat « moyen » au sens statistique du terme, mais un résultat « possible » avec ses particularités.

LOTO SPORTIF : TIRAGE n° X
nombre de paris : 2 000 000
total des enjeux : 2 000 000 × 12,50 F = 25 MF
somme redistribuée aux joueurs : 25 MF × 48 % = 12 MF

- Rapport du bloc 1 :

somme totale affectée au bloc 1 : 12 MF × 30 % = 3,6 MF

nombre de paris gagnants ayant moins de 4 bons numéros au 5/20 : 224

nombre de paris gagnants avec 4 bons numéros au 5/20 (coef. 2) : 7 d'où 7 × 2 = ... 14
nombre de paris gagnants ayant 5 bons numéros au 5/20 (coef. 50) : 2 ; d'où 2 × 50 = ... 100
total 338

Pour 12,50 F, un pari gagnant avec moins de 4 bons numéros au 5/20 rapportera :
$\frac{3,6\ MF}{338} = 10\ 650\ F$
un pari gagnant avec 4 bons numéros au 5/20 rapportera :
$2 \times \frac{3,6\ MF}{338} = 21\ 300\ F$
un pari gagnant avec 5 bons numéros au 5/20 rapportera :
$50 \times \frac{3,6\ MF}{338} = 532\ 500\ F$

UN BULLETIN POUR TROIS PARIS
Un premier bloc (grille 1 à 6) pour parier sur six résultats, un deuxième bloc (grilles 7 et 8) pour parier sur deux résultats et une mini-grille de Loto (5 sur 20). Ce n'est pas difficile à remplir, mais tout se complique si l'on essaye de savoir ce qu'on peut espérer gagner .

LOTO SPORTIF

1 2 3 4 5 6 7 8

TIRAGE
5 SUR 20
COCHEZ 5 NUMÉROS

1	5	9	13	17
2	6	10	14	18
3	7	11	15	19
4	8	12	16	20

12,50 F A
25,00 F B
50,00 F C
100,00 F D
COCHEZ UNE SEULE DES 4 CASES DE MISE

Dans les grilles numérotées de 1 à 8, si vous choisissez - par exemple - le 3, cochez 003. Pour le 30 cochez 030. Et pour 300 cochez 300. Pour un résultat NUL ne cochez que la case N.

5406660 0406506

NOM :
RUE :
CODE : VILLE :

loterie nationale

D.R.

• Rapport au bloc 2 :
somme totale affectée au bloc 2 : 12 MF × 30 % = 3,6 MF

nombre de paris gagnants ayant moins de 4 bons numéros au 5/20 :	125 000
nombre de paris gagnants avec 4 bons numéros au 5/20 (coef. 2) : 720 d'où 720 × 2 = ...	1 440
nombre de paris gagnants avec 5 bons numéros au 5/20 (coef. 50) : 10 d'où 10 × 50 = ...	500
total	126 940

Pour 12,50 F, un pari gagnant avec moins de 4 bons numéros au 5/20 rapportera :

$$\frac{3{,}6\ \text{MF}}{126\ 940} = 28{,}36\ \text{F}$$

un pari gagnant avec 4 bons numéros au 5/20 rapportera :

$$2 \times \frac{36\ \text{MF}}{126\ 940} = 56{,}72\ \text{F}$$

un pari gagnant avec 5 bons numéros au 5/20 rapportera :

$$50 \times \frac{3{,}6\ \text{MF}}{126\ 940} = 1\ 418\ \text{F}$$

• Rapport du « Grand Chelem » (bloc 1 + bloc 2) :
somme totale affectée au Grand Chelem : 12 MF × 35 % = 4,2 MF

nombre de paris gagnants ayant moins de 4 bons numéros au 5/20 :	21
nombre de paris gagnants ayant 4 bons numéros au 5/20 (coef. 2) : 1 d'où 1 × 2 = ...	2
nombre de paris gagnants ayant 5 bons numéros au 5/20 (coef. 50) : 0 d'où 0 × 50 = ...	0
total	23

Pour 12,50 F, un pari gagnant avec moins de 4 bons numéros au 5/20 rapportera :

$$\frac{4{,}2\ \text{MF}}{23} = 182\ 608\ \text{F}$$

un pari gagnant avec 4 bons numéros au 5/20 rapportera :

$$2 \times \frac{4{,}2\ \text{MF}}{23} = 365\ 217\ \text{F}$$

• Rapport du 5/20 :
4 bons numéros. Somme totale affectée : 12 MF × 3 % = 360 000 F
nombre de paris gagnants : 13 500
rapport :

$$\frac{360\ 000}{13\ 500} = 26{,}67\ \text{F}$$

5 bons numéros. Somme totale affectée : 12 MF × 2 % = 240 000 F
nombre de paris gagnants : 160
rapport :

$$\frac{240\ 000}{160} = 1\ 500\ \text{F}$$

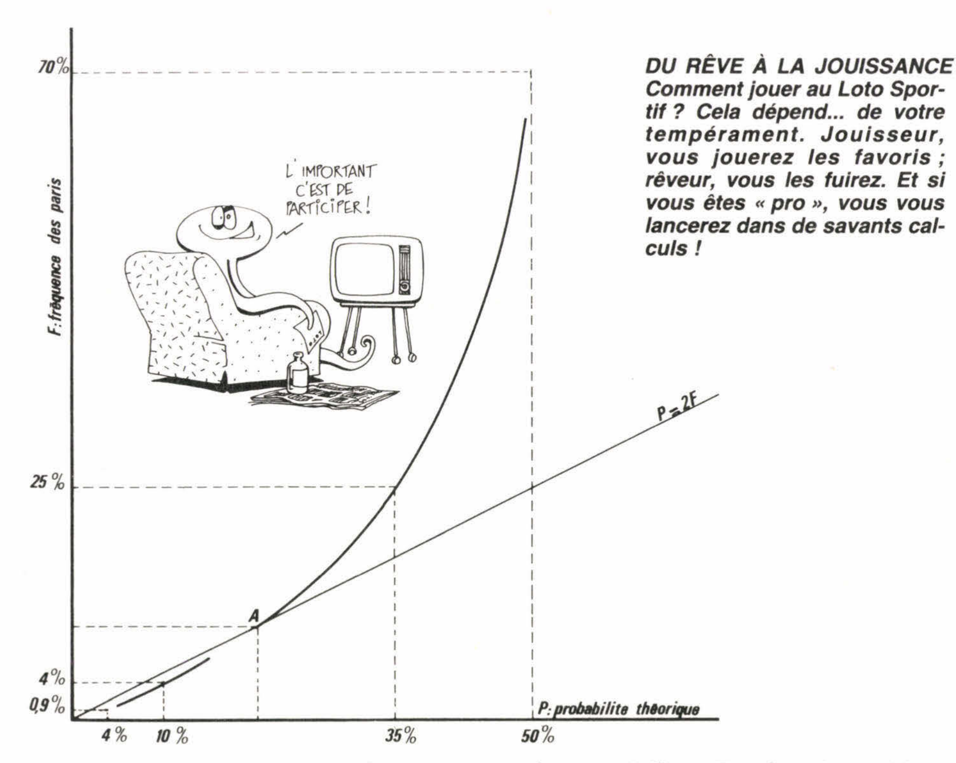
Ainsi, avec la loi du cumul, un gagnant ayant réussi le Grand Chelem (bloc 1 + bloc 2) et 4 numéros au 5/20 aura empoché :
21 300 (bloc 1 avec coef. 2) + 56,72 (bloc 2 avec coef. 2) + 365 217 (Grand Chelem avec coef. 2) + 26,67 (4 numéros au 5/20) : 386 600,39 F
Un gagnant ayant raté le bloc 2 mais ayant réussi le bloc 1 et 5 numéros au 5/20 aura empoché :
532 500 F (bloc 1 avec coef. 50) + 1 500 (5 numéros au 5/20) = 534 000 F

L'influence du 5/20... ça dépend !

Vous avez une chance sur 15 504 d'avoir les 5 bons numéros, une sur 206 d'en avoir 4. Dans notre exemple, cela vous rapportera directement respectivement 1 500 F et 26,67 F. Mais si vous avez vu juste dans les autres blocs, cela peut modifier vos gains dans des proportions... énormément variables.
Reprenons notre exemple. Vous avez trouvé les 6 bonnes réponses du bloc 1. Vous avez gagné 10 650 F.
Vous avez, de plus, trouvé 4 bons numéros au 5/20 vous gagnez (10 650 × 2) + 26,67 = 21 326,67 F.
Ou si vous avez trouvé les 5 bons numéros au 5/20 vous gagnez, on vient de le voir : 534 000 F soit environ 50 fois plus que les gagnants simples du bloc 1.
Mais imaginons à présent, qu'il n'y ait eu qu'un gagnant au bloc 1, vous ! Vous auriez gagné 3 600 000 F ! Mais si, par hasard extraordinaire, vous aviez de plus trouvé les 5 bons numéros du 5/20, (1 chance sur 15 504 !) vous auriez gagné 3 601 500 F, soit un bonus de 0,04 % !
On voit que si le 5/20 est efficace en « question de départage » pour déterminer le « gros gagnant », il ne peut vraiment pas être considéré comme une « loterie » supplémentaire indépendante. Pensez que vous jouez alors à une loterie où l'on redistribue 2 % × 48 %, c'est-à-dire moins de 1 % des enjeux !

UNE STRATÉGIE ?

Quelle stratégie adopter au Loto Sportif ? Et, tout d'abord, peut-on en définir une « rationnellement » ? Nous avons tendance à répondre par l'affirmative. Encore faut-il préciser l'objectif que se fixe le joueur. C'est pourquoi nous avons classé les parieurs en trois catégories :
1. les « jouisseurs » qui désirent gagner le plus souvent possible. Ceux qui préfèrent avoir le maximum de chances de gagner ne serait-ce qu'une petite somme, plutôt que d'attendre la fortement improbable fortune.
2. les « rêveurs » qui, au contraire, ne sont intéressés que par « le gros coup ».
3. les « professionnels » qui veulent maximiser leurs chances d'être gagnant au bout d'un délai raisonnable (un an par exemple).
Pour chacun de ces individus, nous allons proposer, pour simplifier, une stratégie portant sur le choix d'une seule grille.
Qui dit stratégie dit calcul des probabilités de gain de chaque grille. Les responsables du Loto n'y vont pas par quatre chemins : *« Il est impossible de prévoir les probabilités de réalisation des différents résultats sportifs »* disent-ils. C'est évidemment faux, et cet argument semble être celui derrière lequel on s'abrite pour justifier que dans le premier bloc figurent des questions aussi inégales qu'un classement des 6 premiers coureurs parmi 28 (271 millions de réponses différentes possibles) ou les résultats et les scores de 3 matchs de football (moins de 20 000 réponses différentes possibles si l'on estime qu'il n'y aura pas plus de 10 buts marqués par match). Mais si le calcul des probabilités est mathématiquement réalisable, le pronostic, lui, repose à la fois sur des données statistiques et des données subjectives, comme vous l'explique le statisticien Marcel Costantini, à qui nous avons demandé une simulation de la dernière journée du championnat de France de football (voir plus loin « La science du pronostic »).
A partir de là, le « jouisseur » n'aura aucune peine à remplir sa grille. Son objectif : jouer le résultat le plus probable, autrement dit, jouer les favoris. Son outil : les pronostics des spécialistes et les études statistiques. Inutile de vous dire que le « jouisseur » ne fera pas fortune. Si, par exemple, il n'a d'exact que le bloc 2, il est même possible qu'il ne récupère pas sa mise. Mais il aura « joui » de la sensation de se savoir gagnant.
Le « rêveur », lui, s'intéresse uniquement à la grosse somme qu'il risque d'empocher. Comme un certain pourcentage des mises, pour chaque bloc, est redistribué entre les gagnants, il s'agira, naturellement, d'être le seul gagnant, ou du moins, de partager avec un minimum de personnes. Pour définir la stratégie du « rêveur », il faut donc prévoir l'attitude de la masse des parieurs.
Nous partons de l'hypothèse qu'une petite frange des parieurs remplit toujours sa grille de manière totalement aléatoire (paris erratiques), mais que la grande majorité choisit délibérément la croix qu'elle inscrit (paris raisonnés).
Nous faisons alors une nouvelle hypothèse, qui découle d'une loi générale du comportement : les paris raisonnés se porteront de manière massive sur les favoris des spécialistes. Cela signifie que si l'on estime par exemple qu'un champion, parmi des dizaines de concurrents, a 1 chance sur 2 de remporter une épreuve, il sera « archi-favori » et bien plus de la moitié des parieurs miseront sur son nom.
Prenons un exemple :
supposons que la question posée soit : « Combien de Suédois joueront les demi-finales à Roland Garros ». La lecture des pronostics des « spécialistes » peut nous donner une estimation de la probabilité (P) de chaque résultat, par exemple une chance sur deux (50 %) pour qu'il n'y ait qu'un Suédois en demi-finale, une chance sur cent (1 %) qu'il y en ait quatre.
Ces pronostics étant largement diffusés par les médias, les joueurs vont les suivre en masse. Nous avons tenté, de manière plus ou moins empirique nous en convenons, d'évaluer le phénomène d'amplification des pronostics par les paris. A la probabilité théorique de chaque pari, nous



DU RÊVE À LA JOUISSANCE
Comment jouer au Loto Sportif ? Cela dépend... de votre tempérament. Jouisseur, vous jouerez les favoris ; rêveur, vous les fuirez. Et si vous êtes « pro », vous vous lancerez dans de savants calculs !

avons ainsi estimé la fréquence (F) de celui-ci. Par exemple, sept joueurs sur dix (70 %) choisissant 1, le résultat probable à 50 %, mais seulement un sur mille choisissant 4, probable à 1 %.
On peut ainsi dresser le tableau suivant :

Résultat (nbre de Suédois en 1/2 finale)	P (probabilité selon les pronostics)	F (fréquence du pari)
0	35 %	25 %
1	50 %	70 %
2	10 %	4 %
3	4 %	0,9 %
4	1 %	0,1 %

On peut aussi représenter ce phénomène sur une courbe (figure ci-dessus) en figurant en abscisse la probabilité théorique (P) et en ordonnée, la fréquence des paris raisonnés (F). Cette courbe permet au parieur, à partir des probabilités théoriques, de déterminer la fréquence des paris sur cette épreuve. On tracera la droite P = 2 F qui nous sera utile par la suite.
A partir de là, la stratégie que doit adopter le jouisseur n'est pas difficile à déterminer. Sans se soucier du comportement des autres joueurs (colonne F), il ne considérera que les pronostics (colonne P) et, comme près des 3/4 des joueurs, choisira l'événement le plus probable, c'est-à-dire « 1 Suédois en 1/2 finale ».
Le « rêveur » ne devrait pas, lui non plus, hésiter, et il choisira l'événement le moins probable, mais qui risque d'être vraiment délaissé par les autres joueurs, c'est-à-dire « 4 Suédois en 1/2 finale ». (A noter que le choix « 5 Suédois en 1/2 finale », serait lui, absolument condamnable.)
Mais quand on considère l'ensemble des choix à faire (par exemple les six grilles du bloc 1), la stratégie du « rêveur rationnel » peut s'affiner. En effet, si son objectif est d'être le seul à obtenir le bon résultat, il doit également tenter d'optimiser ses chances d'y parvenir. Supposons par exemple qu'il y ait 1 000 000 de bulletins joués. Il devra choisir des paris qui ramèneront la fréquence de son bloc à 1 millionième. Car si augmenter cette fréquence accroît le risque, en cas de gain évidemment, d'avoir à partager celui-ci avec d'autres gagnants, à l'inverse la diminuer ne fait que réduire les chances de gagner sans augmenter le montant du gain qui restera identique à partir du moment où il n'y aura qu'un seul gagnant. Or, à partir des fréquences supposées des paris portant sur chaque épreuve, on parvient à calculer les fréquences des paris sur un bloc entier par exemple (le bloc 1 avec ses six épreuves). Il suffit, pour cela, de considérer que les événements sont indépendants et donc, d'effectuer le produit des fréquences*. Si 20 % des joueurs choisissent la solution **a** pour la première épreuve, 10 % la **b** pour la deuxième, 25 % la **c** pour la troisième, 40 % la **d** pour la quatrième, 1 % la **e** pour la cinquième et 50 % pour la **f** pour la sixième, le pari **a b c d e f** pour le bloc sera choisi par 0,20 × 0,10 × 0,25 × 0,40 × 0,01 × 0,50 = 0,00001 c'est-à-dire un joueur sur cent mille.
Ainsi, si notre rêveur choisit, pour le pari sur Roland-Garros, la solution la plus improbable (4 Suédois en finale, le choix d'un joueur sur 1 000), il devra, pour être rationnel, faire en sorte que le produit des autres fréquences soit de l'ordre de 1/1 000.
Par exemple, cinq résultats dont il estime la fréquence à 25 % (0,25 × 0,25 × 0,25 × 0,25 × 0,25 = 0,001). On voit que, loin de chercher à toujours jouer les résultats les plus improbables, il peut en arriver à choisir jusqu'à 5 résultats assez probables sur 6 : on a vu que dans notre exemple, un pari de fréquence 25 % correspondait à un résultat d'une probabilité de 35 % !
Le « professionnel », quant à lui, est pris entre deux impératifs : rendre son espérance de gain positive et maximiser sa probabilité de gain à court terme. Sa stratégie est intermédiaire entre celle du « jouisseur » et celle du « rêveur ». Il doit, contrairement à ces deux joueurs aux attitudes extrêmes, considérer l'espérance de gain au sens mathématique du terme. Voyons.
L'espérance de gain d'une grille s'écrit, en désignant par P la probabilité théorique du gain, G le montant de celui-ci et M la mise : $E = (G \times P) - M$.
Mais le montant du gain (G) est fonction du nombre total de paris (la somme des enjeux) et du nombre de paris gagnants (48 % des enjeux sont distribués entre les gagnants).

$$G = 0{,}48\,\frac{M \times \text{nombre de paris}}{\text{nombre de paris gagnants}}$$

Le rapport

$$\frac{\text{nombre de paris gagnants}}{\text{nombre de paris}}$$

est la fréquence F du pari gagnant.
On peut alors écrire :

$$G = 0{,}48 \times M \times \frac{1}{F}$$

et $E = (0{,}48 \times M \times \frac{1}{F} \times P) - M$

ou encore $E = M\,(0{,}48\,\frac{P}{F} - 1)$

On voit donc que l'espérance de gain sera positive dès que la probabilité P sera légèrement supérieure à deux fois (2,08) la fréquence F du pari. Le professionnel remplira donc une grille suffisamment improbable pour que le rapport $\frac{P}{F}$ soit supérieur à deux, mais suffisamment probable pour espérer gagner dans des délais convenables. Revenons à notre courbe ci-dessus. La première condition lui impose de choisir de se situer sur une partie de la courbe se situant sous la droite P = 2 F et la seconde de rechercher à jouer F maximum. Il jouera donc à gauche du point A de rencontre de la courbe et de la droite mais le plus près possible de ce point.
Pour reprendre notre exemple, notre « professionnel » choisira « 2 Suédois en 1/2 finale » dont la probabilité est de 10 %, mais la fréquence de seulement 4 % de ce qui lui procure un rapport $\frac{P}{F}$ de 2,5 et une espérance de gain positive de M (0,48 × 2,5 − 1) soit 0,2 fois sa mise.

(*) Ce n'est évidemment pas toujours vrai. Ça l'est par exemple quand les paris portent sur six matchs de football du championnat, mais pas s'il s'agit de donner les résultats et scores de trois matchs : un match nul aura un score pair et un score nul implique un match nul.

Comme pour simplifier (?) nous n'avons considéré qu'une épreuve, il devrait alors, dans la pratique, choisir les archi-favoris dans les cinq autres épreuves du bloc pour ne pas voir sa fréquence de gain s'effondrer.
Qui a donc raison ? Encore une fois, la réponse dépend des motivations du joueur. Et celui qui, finalement, a raison, est celui qui choisit au mieux la stratégie correspondant à son tempéramment. On peut simplement dire qu'il ne faut pas jouer comme le rêveur, c'est-à-dire rechercher le gros gain, si l'on veut gagner souvent ou jouer les super-favoris, c'est-à-dire jouer comme le jouisseur, si l'on espère faire fortune.
Cela dit, on peut encore à partir de notre exemple calculer l'espérance de gain de nos trois joueurs types.
Celle du jouisseur, vous vous en doutez, n'est guère brillante. Il jouera « 1 Suédois en demi-finale », avec une probabilité de gain de 50 % et une fréquence de paris de 70 % donc une espérance de

$$E = M\left(0{,}48.\frac{0{,}5}{0{,}7} - 1\right) \text{ soit } - 0{,}66\ M$$

Le professionnel, on l'a vu, aura une espérance de gain de + 0,2 M. Mais la surprise vient de celle du rêveur à l'attitude apparemment irrationnelle. Faisons le calcul. Il jouera fièrement sur sa grille « 4 Suédois en demi-finale » avec une probabilité de 1 % et une fréquence de 0,1 %. Son espérance de gain sera :

$$E = M\left(0{,}48.\frac{0{,}01}{0{,}001} - 1\right)$$

soit + 3,8 M. Son espérance de gain est dix-neuf fois supérieure à celle du professionnel !
Les mathématiques sont formelles. Pour gagner, il faut jouer comme le rêveur. Mais, attention, ce raisonnement théorique n'a d'autre prétention que de démontrer que l'on peut tenter de définir une stratégie au Loto Sportif et d'ouvrir la voie à vos propres réflexions. Notre modèle suppose que le parieur est capable, à partir de pronostics fiables (?) d'estimer avec précision la probabilité de chaque événement. Or, si cette hypothèse est raisonnable pour les événements assez probables (2 chances sur 3 par exemple), elle est très douteuse pour les événements fort improbables, ceux justement qui intéressent le « rêveur ». Et cette imprécision risque de faire basculer l'espérance de gain. Si dans notre exemple, la probabilité de voir quatre Suédois en 1/2 finale n'est pas en fait de 1 %, mais de 0,1 %, l'espérance de gain de notre « rêveur » passe brutalement de + 3,8 M à − 0,52 M ! A cela, il faut ajouter le rôle imprévisible de paris erratiques et ne pas oublier que, même s'il a raison, notre « rêveur » risque fort d'attendre quelques centaines d'années le fruit de sa judicieuse stratégie. Bref, il ne faut pas trop rêver !

Gilles Cohen

LA SCIENCE DU PRONOSTIC

L'adepte du Loto Sportif aime certainement le frisson que provoque le souffle du hasard, mais il aime aussi le défi car le résultat d'une épreuve sportive, s'il n'est pas prévisible à coup sûr, obéit à des règles logiques qui ne sont pas mystérieuses. Le pronostiqueur est donc autant un détective cherchant à démêler une énigme, qu'un inspiré interprétant les petits signes du destin.

Du côté scientifique, la règle d'or est « le meilleur gagne ». Qui est le meilleur ? On peut le connaître simplement à l'aide des performances récentes, mais tout change continuellement... Une équipe de football sans son buteur, un joueur de tennis fatigué par le match de la veille, n'atteignent pas leur valeur habituelle, il faut en tenir compte.

Emporté par l'élan, le pronostiqueur souhaitera perfectionner encore son œuvre et s'inquiéter de la météo à l'aplomb de tel circuit automobile ou de la fibre utilisée pour la perche de tel sauteur.

Hélas, comme on vient de le voir, la science est vorace. Plus on attend d'elle, plus il faut la nourrir d'informations pertinentes et fiables, difficiles à obtenir. Là est sa limite. Aujourd'hui, il est commun d'utiliser des modèles statistiques de prévision et nous ne dérogerons pas à l'usage.

Ces modèles prévoient l'issue « normale » de la compétition. Bientôt, les ordinateurs, rendus plus intelligents par des systèmes experts, assimileront des données plus variées et des principes d'analyse plus subtils. L'art du pronostic ne sera pas éliminé pour autant, ses points d'appui rationnels seront seulement plus solides. Ce n'est pas demain que les ordinateurs priveront les parieurs et les pronostiqueurs du plaisir d'apprivoiser les résultats sportifs.

Nous avons tenté de montrer comment on pouvait aborder la partie « scientifique » d'un pronostic, en prenant comme exemple le championnat de France et nous « attaquant » à la dernière journée. Ce qui, vous l'avouerez, est bien courageux de notre part, puisque cet article est écrit à six journées de la fin du championnat, mais qu'il paraîtra à peu près à cette période. De toutes façons, n'y voyez pas une tentative de J & S de s'immiscer dans le monde de la presse sportive. Car en plus du côté rationnel que nous présentons, tout l'art du pronostiqueur est d'interpréter ces données et de les « travailler ». Nous laissons ce soin à nos confrères sportifs. Mais bref, laissons parler les statistiques. Au moment donc où vous lirez ces lignes, la saison de football sera terminée ou presque, les atouts abattus, les équipes auront eu l'occasion de dévoiler leurs forces et leurs faiblesses.

Le tableau 1 donne des moyennes de buts pour chaque équipe, marqués ou encaissés, à domicile comme à l'extérieur. Les différences constatées sont déjà instructives. Ainsi, l'attaque bordelaise, brillante sur son terrain est tout juste moyenne à l'extérieur (0,87 but) où sa défense excelle. Monaco, meilleur défenseur à domicile (0,19 but), supporte moins bien les déplacements (1,44 but).
Si la composition des équipes n'a pas été bouleversée, on peut, en début de saison, faire les calculs sur l'année précédente.
Prévoir le résultat d'un match, c'est confronter deux équipes. D'un point de vue sommaire, chaque attaque est opposée à la défense de l'adversaire, cela permet de dédoubler un résultat. Prenons l'exemple du match Auxerre recevant Paris S.G. le 15 mars 1985. L'attaque auxerroise marqua, chez elle, deux buts à la défense du P.S.G. ; par ailleurs, la défense d'Auxerre a encaissé un but sur son terrain. Chaque marque fait l'objet d'une prévision séparée, ce qui est artificiel moins conforme à l'information disponible et susceptible d'un traitement statistique simple par un modèle d'analyse de la variance.

Pour Auxerre, comptons logiquement les buts marqués :

- 1,75, c'est ce que marque une équipe quelconque chez elle ;
- 1,875 − 1,75 = 0,125, bonus propre à l'attaque auxerroise un peu meilleure que la moyenne sur son terrain ;
- 2,125 − 1,75 = 0,375, nouveau bonus expliqué par la perméabilité de la défense du P.S.G. à l'extérieur :

Bilan : 1,75 + 0,125 + 0,375 = 2,25. Ce qui donne la marque probable de 2 buts.
Même compte pour P.S.G. :

- 0,875, c'est la marque d'une équipe quelconque à l'extérieur ;
- 1,125 − 0,875 = 0,25, bonus propre à l'attaque du P.S.G. à l'extérieur ;
- 0,5 − 0,875 = 0,375, malus dû à la bonne défense d'Auxerre à domicile ;

Bilan : 0,875 + 0,25 − 0,375 = 0,75, soit la marque probable de 1 but.
Dans cet exemple, la simulation a donné exactement le score du match.

Ce modèle est-il bon ? Oui ; de plus, le match était conforme à l'échelle des valeurs. Les calculs aboutissent à des scores décimaux, cela traduit un doute du modèle ; 1,5 but signifie aussi bien 1 que 2 tandis que le résultat 1,2 but rend plus probable l'hypothèse 1 que 2. Il faut, en théorie, et si la richesse de l'information le permet, donner les probabilités, les chances de chaque score. Pour simplifier, nous avons arrondi les résultats, c'est-à-dire choisi la plus vraisemblable des solutions.

Par cette méthode, que le lecteur pourra appliquer lui-même, les résultats de la dernière journée de championnat ont été prévus et portés en rouge dans le tableau 2 récapitulant la saison « footballistique ». Les cases blanches correspondent aux matchs restant à jouer quand nous rédigeons cet article. Le lecteur passionné

pourra les compléter, voire modifier les moyennes du tableau 1 et être fin prêt pour la saison suivante.

Il pourra ainsi rechercher les anomalies et tenter de les expliquer par des informations omises par le modèle (joueurs blessés, match de coupe dans la même semaine, dynamique particulière d'un derby, etc.). Chemin faisant, l'expert en herbe deviendra pronostiqueur confirmé, amalgamant la froide statistique, l'opinion de ses chroniqueurs préférés et ses analyses personnelles.

Jouer au Loto Sportif, c'est plus encore, car il faut choisir, nous l'avons vu plus haut, une stratégie de pari. L'un de ces charmes est sans conteste de permettre aux différentes personnalités de s'y exprimer ; le rêveur, le jouisseur et le « pro » trouveront chacun leur manière de jouer.



Équipes	Buts marqués à domicile	Buts marqués à l'extérieur	Buts encaissés à domicile	Buts encaissés à l'extérieur
Auxerre	1,875	1,06	0,5	1,81
Bastia	1,75	0,44	1	2,81
Bordeaux	2,94	0,875	0,625	0,81
Brest	1,94	1	1	1,75
Laval	1,5	0,69	1,25	1,625
Lens	2	1	0,47	1,8
Lille	1,53	0,59	0,6	1,88
Marseille	2	0,8	1,12	2,47
Metz	1,47	1	0,71	1,87
Monaco	2,3	1	0,19	1,44
Nancy	1,4	0,94	1,2	1,59
Nantes	1,875	1,44	0,625	0,875
Paris SG	2	1,125	1,5	2,125
RC Paris	1,125	0,69	1,125	2
Rouen	0,81	0,75	0,625	1,75
Sochaux	2,125	0,94	0,81	1,44
Strasbourg	1,875	0,69	1,19	1,94
Toulon	1,67	1,82	0,73	1,12
Toulouse	1,19	1	1,06	1,625
Tours	1,56	0,69	1,19	2,375

Tableau 1 : *moyenne générale des buts marqués à domicile (donc encaissés à l'extérieur) : 1,75*
moyenne générale des buts marqués à l'extérieur (donc encaissés à domicile) : 0,875

Reçoit \ Visite	Auxerre	Bastia	Bordeaux	Brest	Laval	Lens	Lille	Marseille	Metz	Monaco	Nancy	Nantes	Paris SG	R.C. Paris	Rouen	Sochaux	Strasbourg	Toulon	Toulouse	Tours
Auxerre		3-1	1-1	3-1	2-1	0-0	3-0	4-2		2-0	1-0	1-0	2-1		2-0		2-0	1-1	2-0	1-0
Bastia	2-2		0-0	2-0		2-1	2-1	1-0	1-3	1-0	1-1	1-1	1-2		3-0		2-1	3-2	4-0	2-2
Bordeaux	6-1	4-0		3-0	5-2	2-1	2-0	4-1	6-0		3-1	1-1	3-1	1-0		1-0		2-0	2-1	2-1
Brest	2-0	4-2	0-0		3-0	3-2	0-0	3-0	0-1			4-2	3-1	3-0	0-2	1-0		0-1	2-2	3-3
Laval	2-1	2-1				1-3	1-1	4-2	1-4	0-0	2-2	0-1	0-0	1-0	2-0	2-1	2-1	1-0	3-3	2-1
Lens		3-0	2-1	1-1	3-0		2-0	3-0	0-0	2-2	3-0	0-1	4-2	1-0	1-0		0-0	3-0	0-0	6-1
Lille	1-1	1-2	0-1	2-1	0-0	2-0			1-0	1-1	4-0	1-1	3-1	2-1	0-0	1-1	3-0			3-0
Marseille	1-1	5-0	0-1	3-2	0-0		2-0			3-0	0-1	0-2	3-1	0-2	3-2	3-1	2-1	4-2	2-1	3-2
Metz	2-1	1-0	1-1	2-0	0-2		2-0	3-0		1-1	2-2	1-1	2-1	2-0		1-1	1-0	1-0	2-1	1-1
Monaco	0-0	3-0	3-0	0-0	0-0	3-0	6-1	3-0	7-0		1-0			3-0	2-0	2-0	3-0	0-2	0-0	4-0
Nancy	1-1	2-0	0-1	0-2	2-3	2-1			2-1	1-1			2-1	4-0	2-2	2-2	1-1	0-2	1-1	1-0
Nantes	3-1	3-0	0-1	0-2		2-0		3-0	1-0	1-0	2-0		2-0	1-1	2-1	1-1	2-2	3-1		4-0
Paris SG	0-0	7-1	1-2	1-1		4-3	2-3	2-1	1-2	2-1	2-4	2-3			3-2	1-1	2-0	0-0		2-0
R.C. Paris	1-3	0-0		3-0	2-0	2-1	2-2	0-2	1-1	0-1	1-0	1-2	0-1		1-0	0-2	2-2	0-1	3-1	
Rouen			0-0	2-2	2-0	1-1	0-0	1-1	1-0	2-1	0-1	1-0	0-1	1-1		1-1	1-0	1-0	0-2	0-0
Sochaux	2-1	4-0	1-1	4-2	2-0	1-2	1-0	3-1		1-2	1-0	0-1	4-1	6-1	4-0		3-1	0-0	0-1	
Strasbourg	2-1		2-2	1-1	2-0	1-1	2-1	2-1	4-0	3-3	2-1	1-3		3-2	1-1	4-2		0-1	1-0	1-0
Toulon	2-0	1-0	1-2	2-1	1-1	1-0	2-1		0-2			1-1	5-1	1-0	1-1	1-0	3-1		2-1	2-0
Toulouse	1-3	3-0	0-1		1-1	1-0	1-0	2-0	1-1	1-2	1-0	0-3	0-1	1-3	1-1	0-0	2-1			3-1
Tours	3-1	2-0	1-0	1-1	1-1		2-0	2-2	2-1	2-1	1-3	0-1	2-3	2-0		2-2		0-1	2-2	

Tableau 2 : *Résultats du Championnat de France de football 1984/85 (en rouge prévision pour la journée du 28 mai 1985)*

Marcel Costantini

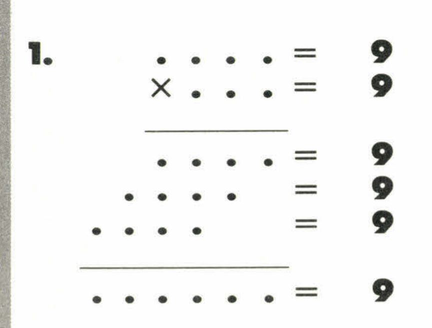
CRYPTARITHMES À GOGO

Vous connaissez les cryptarithmes ?... En quelques mots, ce sont des casse-tête arithmétiques, où il s'agit de retrouver une opération de base, qui, selon un code bien défini, a subi une transformation littérale. Voici les règles de base :

- un chiffre donné sera toujours remplacé par une même lettre ;
- une lettre donnée représentera toujours le même chiffre ;
- aucun nombre ne peut commencer par un 0 (zéro).

Simple non ?... Voici donc pour vous amuser une série de neuf cryptarithmes n'ayant chacun qu'une seule solution.

1.



Dans cette multiplication, la somme des chiffres composant chacune des six lignes vaut 9. De plus, ni le multiplicande, ni le multiplicateur ne contiennent de 0 (zéro).

2.

```
      • • • •
      × • • •
    ---------
    • • • • •
  • • • • •
  • • • •
-------------
1 2 3 4 5 6 7
```

Deux méthodes pour y arriver...

3.

```
  A • • A
  × • A •
-----------
B B B B B B
```

A est toujours le même chiffre, B aussi, différent de A, bien sûr !
Tous les autres chiffres, différents de A et de B, sont représentés par un point, indépendamment de leur valeur.

4.

```
      UN
 + DEUX
 + DEUX
 + DEUX
 + DEUX
 -------
 = NEUF
```

Et elle est juste, cette addition !

5.

```
 TROIS
 ×    4
 ------
 DOUZE
```

Chacun des chiffres de 0 à 9 est représenté dans cette multiplication.

6.

```
   MOT = X
 + MOT = X
 + MOT = X
 ---------
 = BLA = X
```

Dans cette addition, la somme des chiffres de chaque rangée est égale à un chiffre, qui n'est pas utilisé dans cette opération...

7.

```
   GRAND
 + GRAND
 + GRAND
 + GRAND
 --------
 = ENORME
```

Facile !

8.

```
   PETIT
 + PETIT
 + PETIT
 + PETIT
 -------
 = GRAND
```

Non, ce n'est pas la même opération. Le 0 (zéro) n'est pas utilisé...

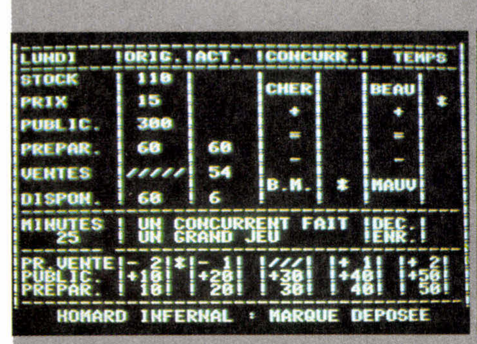
9.

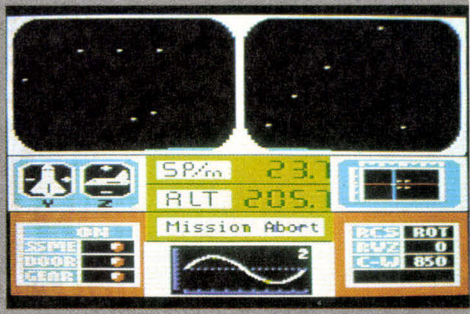
```
   DAME
 + DAME
 + DAME
 + DAME
 -------
 = CARRÉ
```

L'accent n'a aucune incidence...

solutions dans le prochain numéro

J&S micro n° 5





GÉREZ

en jouant... Les jeux vous apprennent à gérer votre entreprise... ou les paramètres de vol de votre navette !.................page 32

JOUEZ

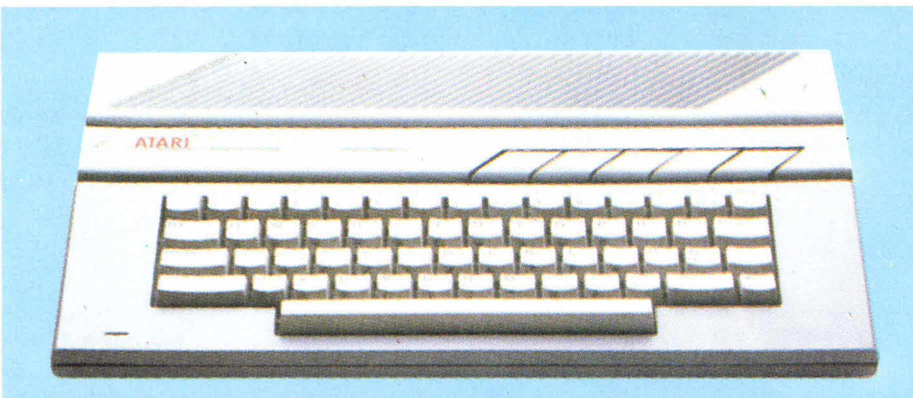
avec les meilleurs jeux pour micro......................page 42



DÉCOUVREZ

les dernières nouveautés. Ici, présenté au Sicob-printemps, l'Amstrad CPC 664 ....page 50





CHOISISSEZ

votre micro-ordinateur. Ici, la nouvelle bombe d'Atari le 130XE 128 K pour 2 300 F ....page 40

PROGRAMMEZ

vos jeux. En Basic, prenez la tête de votre tribu et partez en guerre ....page 54

```
10  HOME : REM  EFFACE ECRAN
12 Y$ = "+-----------------------
    ---------+
20  DIM PE(25),C(25),G(25),DS(25)
30  DIM DE(25),DX(25),EE(25),EF(2
    5),EG(25),DL(26),DT(26),MX(1
    5),NJ(15),RX(40)
40  INPUT "LE NOM DE VOTRE TRIBU
    ";TR$(1)
50  INPUT "LE NOM DE L'AUTRE TRIB
    U ";TR$(2)
60  INPUT "VOTRE NOM : ";N$
70 NH(1) = 300:NH(2) = 250
80 RT(1) = 650:RT(2) = 300
90  GOTO 130
100  REM *---(LANCER.DE.DES)---*
110 RD =  INT ( RND (1) * DE) + 1
    : RETURN
120  REM *---(INTRODUCTION)----*
    1:P = P + 1: GOTO 370
380 G(I) =  INT ((PE(I) * G) / PX
    )
390 C(I) =  INT ((PE(I) * C) / PX
    ):EG(I) = 1
400 NE = NE + 1
410  IF P = 0 THEN K = I: GOTO 43
    0
420  GOTO 330
430  IF NK = 1 THEN  RETURN
440  GOTO 550
450  REM *--(RAPPORT.ESPION)--*
460  PRINT "LES "TR$(2)" ONT "NE"
     EXPEDITIONS EN COURS"
470  PRINT "ILS SONT "NH(2)
480  PRINT "LEURS RESERVES SONT D
    E "RT(2)
490  FOR U = 1 TO NE:DE = 100
500  GOSUB 110
```

QUAND LA GESTION EST UN JEU

Gérer, c'est adopter une stratégie. Il s'agit de faire des choix, sachant que dès que l'on touche à une variable, nombre d'autres vont se modifier. A vous de jouer, aux commandes d'une entreprise, d'un état, d'un bateau ou d'une navette spatiale.

Vous êtes marchand de citronnade sur la plage ! C'est un bon job pendant les vacances. Un travail pourtant moins simple qu'il y paraît. Le jeu *Lemonade,* un des plus anciens sur micro-ordinateur, vous place dans cette situation (1). Vous devez acheter des citrons et du sucre. Mais attention, les cours varient ! Vous savez qu'avec un kilogramme de citrons, vous pouvez faire cinq verres de citronnade et que tous les dix verres, vous avez épuisé un kilogramme de sucre. Connaissant les prix d'achats et les quantités produites, à vous de fixer le prix du verre. Trop cher, il risquerait de décourager les vacanciers. Trop bon marché, la demande serait largement supérieure à votre offre et vous seriez obligé de dire aux clients assoiffés « désolé, nous n'en avons plus ». Et puis, il ne faut pas oublier la météo ! S'il fait très chaud, la demande sera élevée. Mais s'il fait froid, votre citronnade n'aura que peu de succès. Chaque tour de jeu représente une journée de travail. Au terme du mois de vacances, vous voyez si vous êtes un bon gestionnaire.

Lemonade pour *Apple II* nous met de plain-pied dans l'univers des jeux de gestion. Des jeux pas nécessairement de nature économique comme on pourrait le croire, mais qui confrontent toujours les joueurs aux notions de prévision, d'incertitude, d'inertie et de décision. Ils simulent une réalité d'où le temps n'est jamais exclu et présentent au niveau des choix un caractère répétitif, chaque tour de jeu (laps de temps) invitant le joueur à opérer des choix concernant des variables identiques.

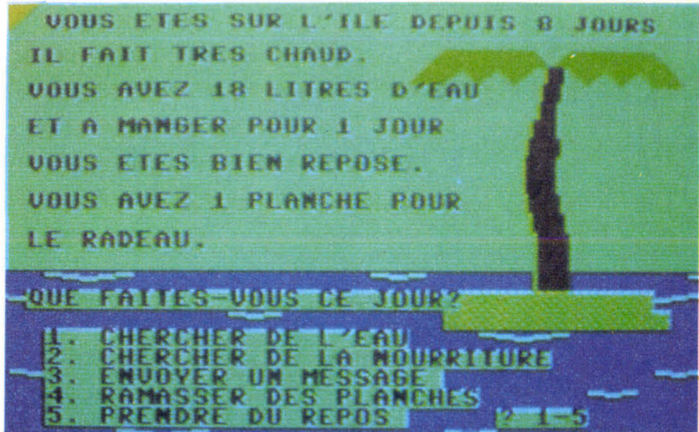
Contrairement aux jeux d'aventure (voir *J&S* n° 20 et 29) et aux jeux de rôle (*J&S* n° 18 et 32), le joueur n'a pas à faire de découvertes, à s'adapter sans cesse à de nouveaux événements. En effet, il peut très bien dresser la liste des événements possibles, mais il ne sait jamais lequel se produira. C'est notamment le cas dans *Lemonade* avec les conditions climatiques du lendemain. L'information est incomplète et le joueur doit faire des choix en situation d'incertitude. Dans ces conditions, les joueurs ont souvent tendance à se dire « il y a un bon choix à faire, mais je ne sais pas comment procéder, je ne suis pas « bon » à ce type de jeu ». C'est une erreur d'appréhender les jeux de gestion de cette manière. Cela irait déjà mieux s'ils se disaient « quel peut être le moins mauvais choix » ou « au lieu de choisir au jugé, je vais opter pour un critère de choix et je m'y tiendrai pendant x tours de jeu, on verra bien ce que cela donne ». Une telle attitude se rapproche en toute simplicité d'une démarche scientifique ; on « immobilise » quelques variables pour voir comment les autres varient.

Avant de voir quelques-uns des critères retenus par les mathématiciens pour se sortir des situations d'incertitude, voyons l'ensemble des jeux qui méritent le nom de jeux de gestion.

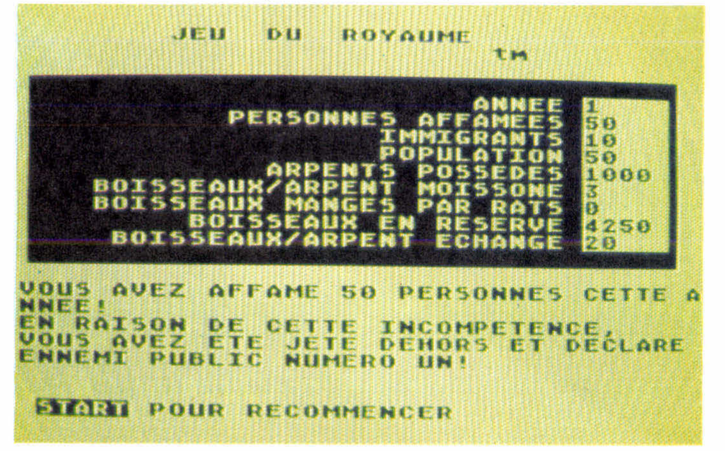
Il y en a d'extrêmement simples, mais agréables à pratiquer. C'est le cas d'*Island* (Micro-application) pour *Commodore* ou *Vic 20.* Bien qu'il s'adresse aux 8-12 ans, il n'est pas rare de voir des adultes « se planter » en beauté en le pratiquant. Le joueur est sur une île déserte. Le but du jeu est de quitter l'île en construisant un radeau à partir de planches récupérées à quelques distances de la côte. Chaque jour (tour de jeu) le joueur peut effectuer une action : aller chercher de l'eau douce,

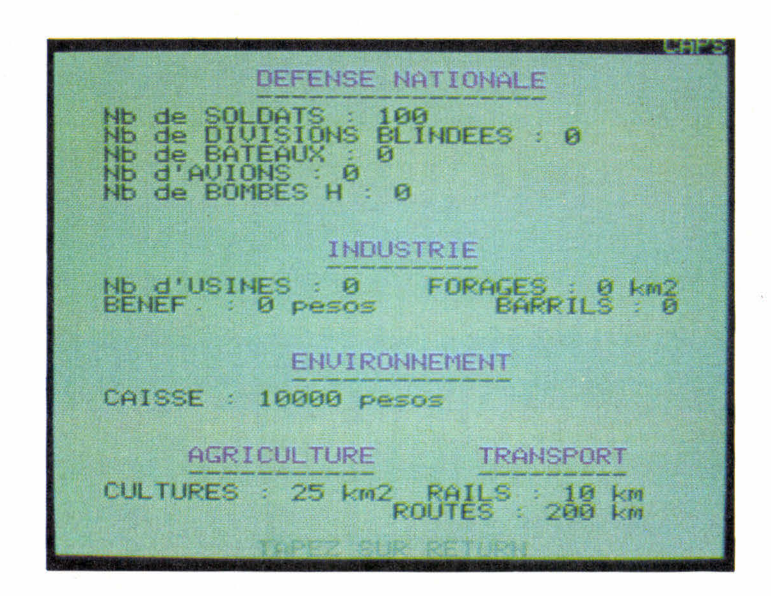
(1) voir *J&S* n° 9.

ISLAND : le but, construire un radeau. Mais il faut d'abord gérer... sa survie : nourriture, eau, repos...



JEU DU ROYAUME : éviter la famine ? Pour nourrir la population, il faut lui donner du blé, mais en semer pour l'avenir. Alors ?





Tuesday Week 4
Workings 3 Units
Lorries 6 At Mine 37
Barges 2 At Wharf 21
Ships 1 At Dock 33
Grubles 22473 £'s 0
1) Hire Lorries
5) Sell Units
6) Buy a Working
7) Continue

ORIC MINER : il ne suffit pas d'extraire le charbon. Il faut le vendre et l'acheminer dans les meilleures conditions.

LE GÉNÉRAL : il n'y a pas que l'agriculture dans un état moderne. Il faut produire, assurer transports, éducation, défense nationale...

pêcher, aller chercher des planches ou — action indispensable — se reposer. Comme vous pouvez l'imaginer, la réserve d'eau épuisée, on meurt de soif ; sans réserve de nourriture, on meurt de faim et sans force, on meurt d'épuisement. L'ensoleillement, variable, entre en ligne de compte : ainsi les quantités d'eau douce recueillie les jours de grand soleil sont ridicules, il faut donc faire des « provisions » d'eau, de nourriture et de « repos » avant de s'aventurer (au milieu de 3 à 10 requins) pour aller chercher les planches du salut. Trop souvent les joueurs ne tiennent pas suffisamment compte de leurs réserves et croyez-moi, il n'est pas facile de pêcher à l'extrême limite de l'épuisement !...

Aux côtés de ces deux thèmes classiques que sont le jeu de commerce et le jeu de survie, il faut ranger les jeux de gestion de parcours. Dans ce domaine, le prototype est *Oregon Trail.* Cette fois le joueur « gère »... un chariot bâché !... mais avec tout le nécessaire pour l'accomplissement d'un parcours de plus de 1 000 kilomètres correspondant à la traversée d'un désert. *Oregon Trail* simule l'épopée des pionniers lors de la ruée vers l'Ouest. Chaque « matin » (début du tour de jeu), le joueur décide s'il consacre ou non du temps à soigner les chevaux, à réparer son chariot, etc. Autant de variables dont les valeurs déclinent et conduisent à l'accident si elles ne sont pas prises en compte. Un excès de soin conduit lui aussi à la catastrophe, car les réserves en matériel, en eau et en nourriture ne sont pas non plus inépuisables. Il faut prendre du temps, mais ne pas en perdre.
Notre pionnier est lui aussi soumis aux incertitudes climatiques, comme le marchand de citronnade ou le Robinson. Dans tous les cas présentés, il y a prise de risque par rapport à un ou des événements incontrôlables. Un risque que le joueur tente de minimiser.

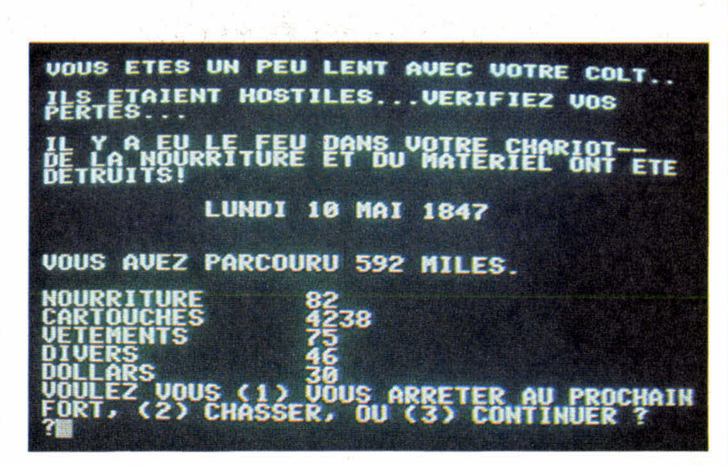
Une estimation du risque débouchant sur le choix que l'on retrouve dans une autre simulation : le *jeu du Royaume,* l'un des premiers jeux informatisés et devenu un grand classique du jeu sur ordinateur. Il ne nécessite que peu de mémoire vive. Toutes les collections de jeux pour ordinateur, ou presque, possèdent un jeu de ce type-là.
Le joueur est identifié à un seigneur ou un dictateur qui préside de manière autocratique à la destinée d'un royaume ou d'une île. Il décide combien de blé sera distribué, tant pour les semailles que pour l'alimentation ; combien de terres seront défrichées ; combien seront ensemencées ou encore vendues pour renflouer les caisses de l'état. La fin de chaque tour de jeu sonne l'heure du bilan. Un an s'est écoulé et la page d'écran affiche les résultats : nombre de naissances, nombre de morts dans la population (généralement malmenée), etc. Quand le bilan est trop catastrophique, la population abrège la carrière du joueur.
Les différentes versions du *Jeu du Royaume* s'agrémentent parfois d'une présence extérieure « invisible », à qui le blé en surplus peut être vendu. Dans les autres cas, les rats se chargent d'amoindrir les stocks trop importants. Histoire de faire comprendre qu'il faut faire fructifier ce qui est acquis et non le laisser dormir. Parmi les titres les plus connus, on doit citer *Le général* (Loriciels), *Hammurabi,* et *Utopia.* Parfois le dictateur se mute simplement en fermier. Il faut alors acheter de l'engrais, ensemencer, garder des terres en jachères, arroser (en tenant compte des prévisions de pluviosité, sinon les cultures sont noyées), enfin vendre à bon prix. Attention à la surproduction qui fait baisser les cours. Et le cycle des saisons recommence.

Dans *Oric miner,* la bonne gestion de la productivité devient plus complexe. Voyons de plus près les éléments qui entrent en jeu. Généralement, plus on produit, mieux l'entreprise se porte. Le joueur se rend bien vite compte de la faiblesse de cette façon de voir les choses. Qui dit production dit stockage. Et le stockage est onéreux. Les sur-stocks ne sont pas détruits par les rats comme dans le *Royaume* car ici il s'agit de charbon, mais grèvent les bénéfices. Ensuite, il faut vendre et donc acheminer le charbon extrait de la mine. Là se situe un des choix laissés au joueur. Camion ou péniche ? La péniche est lente, peu onéreuse et peu sujette aux accidents. Le camion est rapide, mais cher et les risques d'accidents sont plus élevés...
Le joueur doit louer camions et péniches. Vu le coût de la location des moyens de transport, il faut qu'ils servent. Au terme de leur trajet, il y a les entrepôts du port, non loin des quais. Là où attendent les cargos. L'entrepôt coûte cher, il ne faut donc pas stocker beaucoup de charbon. A l'inverse, il faut pouvoir répondre à la demande et pouvoir remplir sans délais un cargo. Cruels dilemmes ! Le jeu débouche sur cette discipline toute récente qu'est la recherche opérationnelle (2).
Ces jeux de gestion, même avec des variables simples et peu nombreuses, deviennent rapidement complexes. Nous

(2) « *La recherche opérationnelle* », collection *Que sais-je ?*



OREGON TRAIL : la ruée vers l'Ouest. Est-il prudent de continuer alors que le feu vient de détruire une partie de vos réserves ?



```
LUNDI      !ORIG. !ACT.  !CONCURR.!    TEMPS
STOCK      | 110  |      |CHER|   |BEAU|
PRIX       | 15   |      |    |   |    |  *
PUBLIC.    | 300  |      | +  |   | +  |
PREPAR.    | 60   | 60   | =  |   | =  |
VENTES     |//////| 5*   | -  |   | -  |
DISPON.    | 60   | 9    |B.M.| * |MAUV|
MINUTES    | UN CONCURRENT FAIT  !DEC.!
  28       | UN GRAND JEU        !ENR.!
PR.VENTE |- 2|*|- 1| |///| |+ 1| |+ 2|
PUBLIC.  |+10|  |+20| |+30| |+40| |+50|
PREPAR.  | 10|  | 20| | 30| | 40| | 50|
   HOMARD INFERNAL : MARQUE DEPOSEE
```

HOMARD INFERNAL : ferez-vous fortune en vendant des sandwiches au homard ? Une vraie initiation à la gestion d'une entreprise commerciale.

```
>RETURN<
YOUR COMMAND CHOICE: 3

SOLAR SYSTEM TRAVEL TIMES (DAYS)
FROM/TO     1  2  3  4  5  6  7  8  9  10
---------   == == == == == == == == == ==
1 MERCURY   0  2  3  4  5  7  9  13 16 18
2 VENUS     2  0  2  4  5  7  9  13 16 18
3 EARTH     3  2  0  4  5  7  9  13 16 18
4 MARS      4  4  4  0  4  6  9  13 16 18
5 CERES     5  5  5  4  0  5  9  13 16 18
6 JUPITER   7  7  7  6  5  0  10 14 16 17
7 SATURN    9  9  9  9  9  10 0  10 13 18
8 URANUS    13 13 13 13 13 14 10 0  11 19
9 NEPTUNE   16 16 16 16 16 16 13 11 0  19
10 PLUTO    18 18 18 18 18 17 18 19 19 0

YOUR COMMAND CHOICE: 1
CENTERED WHERE?
0-SUN     1-MERCURY 2-VENUS   3-EARTH
4-MARS    5-CERES   6-JUPITER 7-SATURN
8-URANUS  9-NEPTUNE 10-PLUTO
YOUR CHOICE:
```

PLANET MINERS : on imagine sans peine que dans le commerce intergalactique, le problème des livraisons soit un vrai casse-tête.

ne sommes pas loin des simulations économiques destinées à la formation des cadres d'entreprises ! Les jeux qui leur sont proposés ne sont guère plus complexes. Un jeu dérivé de *Lemonade, Le homard infernal* pour *Apple* sert de base à de nombreuses formations (le joueur est confronté aux affres de la vente de sandwiches au... homard). Parfois, au temps, s'ajoute la bonne gestion de la distance. Dans *Planet miners,* pour *Apple* et *TRS 80,* le joueur, commerçant galactique, doit acheter et vendre des minerais. Il lui faudra bien réfléchir au coût et à la durée du voyage avant de lancer ses cargos de l'espace. A quoi bon trouver un minerai bon marché, s'il se situe à plusieurs semaines lumières de chez vous... !

Les jeux valent parfois par la manière dont ils sont « habillés » c'est-à-dire par le thème qu'ils abordent. *Mugsy* pour *ZX Spectrum* en est un parfait exemple. Le joueur est un chef de gang contrôlant un quartier de la ville. Il doit dépenser son argent liquide pour acheter des armes, réduire au silence des policiers trop curieux (en les corrompant), décider des lieux de « racket », etc. A la fin du mois, l'ordinateur fait le bilan économique... *Mugsy* est tout simplement un *jeu du Royaume* qui a fait peau neuve en changeant de thème. Les mécanismes restent inchangés.

tout peut se gérer...

Si les champs, les îles (désertes ou habitées), les mines, bref, la nature permet de concevoir de nombreux jeux, la technologie n'est pas en reste. L'une des premières en date à rejoindre, sous forme de jeu le micro-ordinateur, est la centrale nucléaire et les nombreuses craintes qu'elle a suscitées. *Three Mile Island,* pour *Atari 400,* du nom de celle qui a connu de graves ennuis à Harrisburg aux États-Unis, en 1979, a de quoi plonger le joueur dans l'angoisse. Il doit répondre aux demandes toujours plus fortes d'électricité. Il doit faire face aux pannes éventuelles et surtout ne pas trop « pousser » la centrale pour éviter le « syndrome chinois », la fonte du cœur du réacteur. (A ne pas jouer avec un « gros ventre », cause de l'accident).

De savantes combinaisons permettent aussi de faire de bons jeux. C'est par exemple le cas de *Pacific 231* (Ediciel) pour *Apple.* Le joueur y gère des stocks, tout en faisant fonctionner au mieux sa locomotive (une Pacific 231), en choisissant les parcours les plus rationnels pour ne pas perdre de temps. On retrouve ici tous les ingrédients de jeux vus précédemment.

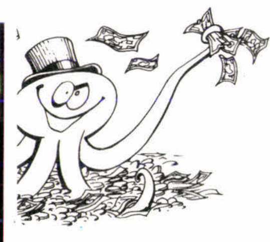
Une locomotive, c'est un peu comme une usine sur roulettes : un système qui produit... du déplacement en consommant des matières premières. Les simulateurs de « véhicules » seraient-ils alors eux aussi des jeux de gestion ?

Eh bien oui ! Les véhicules terrestres, aériens, maritimes, sous-marins et spatiaux peuvent ainsi être d'inépuisables sources de jeux de gestion.

Cette fois, les jeux fonctionnent en deux ou trois dimensions. Alors que dans *Oregon trail* ou *Oric Miner* les distances étaient « fictives » (une seule dimension exprimée en kilomètres), dans les gestions de véhicules, les coordonnées en X et Y prennent de l'importance. C'est le cas de *Régate* pour *Oric* ou de *Transat,* pour *Oric* et *Apple,* des courses en mer où le joueur prend la « casquette » du skipper. Il faut adapter les voiles à la force du vent, choisir le bon angle, parfois son type de coque, et en tout cas savoir tirer au mieux des bords.

Les courses de « formule 1 » se font plus rares sous forme commercialisée, mais sont présentes dans presque tous les livres de programmation. A l'exclusion de celles qui recourrent à l'adresse, elles demandent au joueur de choisir une accélération, positive ou négative (freinage). Le rayon du courbure de la portion de parcours abordé provoque ou non le dérapage ou l'accident tant redouté. (Nous verrons plus avant comment gérer par ordinateur les quelques variables qui entrent en jeu.)





MUGSY : le royaume... de la pègre. Tout le monde sait qu'à présent la Mafia a adopté les méthodes modernes de gestion.

... même dans l'espace

La pratique des simulateurs de vol en temps réel les rapproche des jeux d'adresse, mais il y a l'atterrissage ! C'est là que la prise en compte d'une multitude de variables en intéraction attend le joueur. Elles sont difficiles à combiner. On comprend a priori que la baisse du régime moteur fait perdre de l'altitude. Il est plus difficile de comprendre la perte d'altitude liée au changement de cap. Avec un peu d'habitude les joueurs relèveront les ailerons de queue en tournant pour conserver l'altitude acquise... !

Et là, chaque micro a son simulateur. Si le meilleur demeure » *Flight Simulator II* » pour *Apple II* pour le grand public (non possesseur d'un brevet de pilote), de nombreux autres méritent l'attention des

joueurs. C'est notamment le cas de *Intercepteur Cobalt* pour *Spectrum* et *Oric/Atmos* (Ere), *Fighter pilot* aussi pour *Spectrum, Solo Flight* pour *Commodore 64* et *Atari 800* et *Flight Path 737* pour *MSX* 32 K. Pour ne parler que des meilleurs et des plus récents...

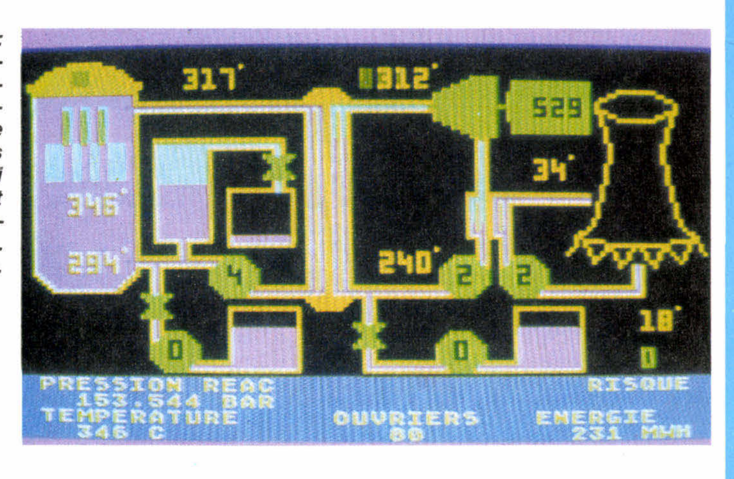
Les simulateurs de navette spatiale (de plus en plus fréquents) posent aux joueurs un problème complexe (toujours résolu par ordinateur sur la « vraie » navette), celui du rattrapage d'un satellite.

L'équilibre entre la force centrifuge et l'attraction terrestre fait qu'à la vitesse orbitale correspond l'altitude. Toute accélération (positive) conduit la navette à s'élever ; tout freinage, à descendre. Quand le pilote de la navette est au même niveau que le satellite, il ne peut pas le rattraper ! Il faut qu'il soit plus bas que lui pour le rattraper, puis « à bonne distance », accélérer pour monter et achever la rencontre orbitale. Un horrible casse-tête en pilotage manuel, encore aggravé par la quantité très limitée de carburant !

Rendez-vous, pour *Apple, Lift off -space shuttle* pour *Atari* et *Commodore* et *Space shuttle* pour *ZX Spectrum* et *Commodore,* comptent parmi les meilleures simulations de navette.

Les simulations sous-marines, type *Navigoric* pour *Oric* ou *Gato* pour *IBM PC,* sont plus calmes et nécessitent bien moins de réflexion. Les paramètres sont moins interdépendants que dans les autres simulations.

THREE MILE ISLAND : la régulation d'un processus industriel est-elle fondamentalement différente de celle d'un processus économique ? Ici votre royaume est une centrale nucléaire. Gare à la faillite... pardon, à l'explosion.



économie et finance

Les jeux de gestion économique et financière sont finalement assez rares et sont toujours à la limite entre le jeu et la formation. Entre l'ancien et excellent *Cartels & Cutthroats* pour *Apple* (3) et le tout dernier *Bank Président* pour *Macintosh,* les problèmes restent les mêmes : production, gestion des stocks, achats de matières premières, fabrication, vente.

Ce sont des jeux complexes, à l'image des wargames de haut niveau et qui s'adressent à des joueurs possédant plus que des rudiments en économie. Dans ce domaine, bien que vieux de quelques années, il faut citer *Conglomerates collide* et *Stocks & bonds,* tous deux pour *Apple.*

Nous sommes bien loin du premier jeu économique digne de ce nom, *La maison de commerce fictive,* jeu non informatisé, créé en 1926 par le Suisse Galliker, à des fins pédagogiques. Loin également des premiers jeux destinés à entraîner les cadres des entreprises, des jeux mis sur pied dans les années 50 (jeux de America Management Association, en 1956-57). Aujourd'hui une cinquantaine de jeux circulent dans les écoles de commerce pour former les étudiants. Chaque grande entreprise a aujourd'hui son ou ses jeux. Certains sont extrêmement spécialisés.

A titre d'exemple, pour l'anecdote, nous citerons un jeu en partie réalisé par l'auteur de ses lignes, jeu destiné à une grande surface en vue de former des « chefs de gondole ». Une « gondole » désignant ce que l'on appelle, mais à tort, un « rayon », c'est-à-dire un bloc-étagère rectangulaire d'une dizaine de mètres de long, à 6 ou 7 étages, présentant les différents produits d'une même gamme. Les chefs de gondole sont le plus souvent d'anciens commerçants du voisinnage employés par la grande surface (à qui ils doivent leur faillite !)

La gondole est à l'image de leur ancien magasin, mais les méthodes (gestion de stock, réapprovisionnement, etc.) sont très différentes et surtout doivent être organisées avec une grande précision. La gestion de la gondole n'est pas une mince affaire ! De plus, le jeu, tel qu'il était conçu, aborde le terrible problème des « marges »... Voici en deux mots le problème rencontré par les gestionnaires de supermarché. Prenons l'exemple d'un produit de consommation courante : le sucre. De semaine en semaine, de nouvelles livraisons arrivent au magasin. Le prix d'achat du sucre varie. Disons que chaque livraison, à quantité égale, est plus chère que la précédente. Le sucre est disposé dans les rayons et les clients se servent. A un moment donné, le kilogramme de sucre est étiqueté à un prix de vente précis. Question : quelle est votre marge bénéficiaire, sachant... que vous ne savez pas si le kilogramme de sucre qui vient de passer à la caisse est celui qui provient d'une livraison d'il y a 4 mois, 3 mois, 2 mois ou 1 mois ?

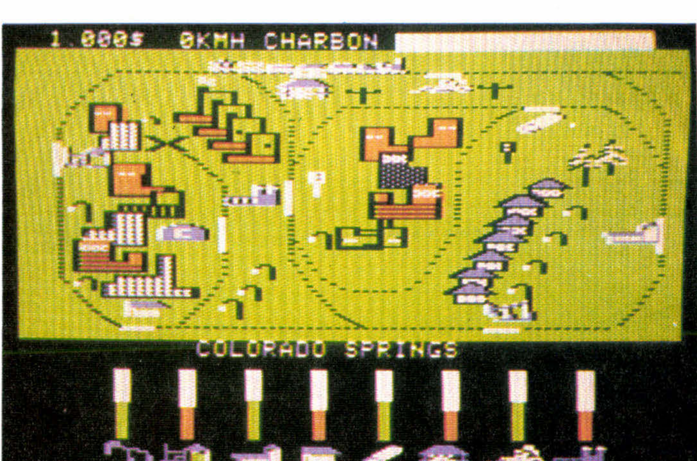
Il existe 3 ou 4 grands modes d'« estimation de marge » et chaque entreprise apporte ses propres correctifs aux modes de calcul. Voilà en tout cas un problème concret de gestion, où l'ordinateur est le bienvenu. Surtout quand il faut faire ces genres de calculs sur 40 000 articles différents. Ce qui est le cas des grandes surfaces !

comprendre

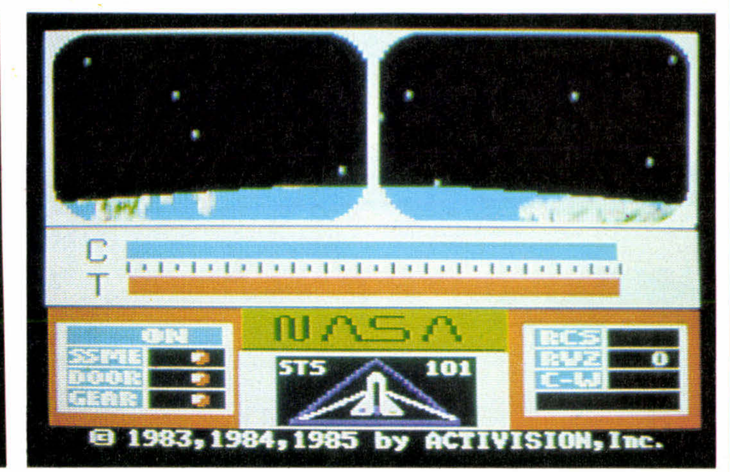
Les simulateurs de vol et les jeux financiers sont les mêmes jeux de gestion ? A priori, il est difficile de comparer la boutique d'un marchand de frites et un chasseur-bombardier. Et pourtant, ces deux « systèmes » fonctionnent de manière

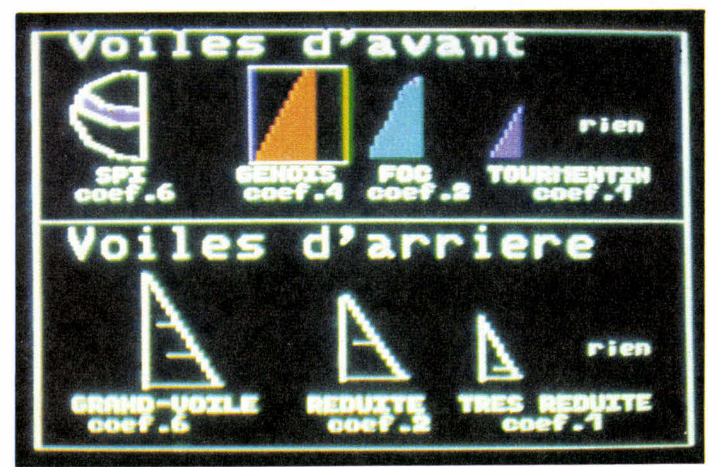
(3) *Voir J&S n° 11.*

PACIFIC 231 : manager d'une entreprise de transport ferroviaire, il vous faut organiser votre réseau, satisfaire vos clients, payer vos employés, entretenir votre loco... et faire des bénéfices !



SPACE SHUTTLE : croyez-vous qu'aux commandes d'une navette, vous aurez moins de variables à gérer qu'aux commandes d'une entreprise ? Ici, la sanction en cas d'échec est plus sévère !





TRANSAT : pour être premier, que ce soit à la tête d'une entreprise ou à la barre d'un voilier, comme ici, il faut savoir faire les bons choix. Une voile plus grande fait gagner de la vitesse, mais augmente les risques de casse.

analogue. Pour bien le comprendre, un organigramme du jeu *Lemonade* n'est pas inutile (Tableau 1).

Commençons par la partie « boutique ». L'argent en caisse est donné au début du jeu (énergie). Au bout d'un tour de jeu, vous disposez de deux stocks : celui des citrons et celui du sucre. En dehors de la boutique, sont fixés arbitrairement les « cours » du sucre et du citron. Ces cours varient de façon aléatoire entre des bornes.

Les deux premières décisions du jour concernent l'achat de nouvelles quantités de sucre et de citron. Ces décisions dépendent de l'état du stock, de l'argent en caisse et du cours des produits. Ces données peuvent être prises deux à deux.

Par exemple : il est inutile de garder trop d'argent en caisse, il vaut mieux éviter la rupture de stock. Avec un stock élevé, le joueur peut attendre que les cours baissent, etc. On peut remarquer ici une première zone d'incertitude, celle de l'évolution des cours (il y a risque qu'ils augmentent). La décision d'acheter modifie l'état du stock.

Une troisième décision concerne la publicité. Elle dépend de l'argent en caisse. Plusieurs tours de jeu seront nécessaires pour estimer sa rentabilité. Il existe bien sûr un seuil au-delà duquel il devient impossible de gagner un nouveau client. Là aussi le joueur est, du moins au début, devant une incertitude concernant le comportement du milieu environnant.

Décision d'une extrême importance, le nombre de verres de citronnade à fabriquer. Tout verre non vendu sera perdu et réduira d'autant d'éventuels bénéfices. Nouvelle décision à prendre, le prix de vente du verre. Une certaine souplesse est offerte au joueur. C'est sa politique commerciale. Il peut vendre peu, mais relativement cher ou beaucoup et bon marché, pour des bénéfices identiques.

Côté environnement, outre le cours de la matière première, on rencontre « le temps qu'il fait ». La variable météo est essentielle (et très... variable). C'est le climat qui fait qu'une partie plus ou moins grande de la population va à la plage. Une fraction de cette population se décidera à acheter. Ce sous-ensemble sera augmenté d'un certain pourcentage (que le joueur ne connaît pas et qui peut lui-même être aléatoirement variable) de personnes touchées par la publicité. L'environnement (le programme) finit par indiquer la « demande ». Votre offre (nombre de verres de citronnade fabriqués) rencontre la « demande » des consommateurs. Si la quantité demandée est supérieure à la quantité offerte, vous êtes en « rupture » (il y a un manque à gagner et un regret !). Si l'offre est égale à la demande, c'est parfait. Vous êtes vraiment bon. Si la quantité offerte est supérieure à la demande, vous avez surestimé votre potentiel de vente, le prix de revient de chaque verre perdu est à retirer des bénéfices.

Reprenons ce schéma mais de manière plus générale. Il fonctionne pour tous les jeux de gestion (tableau 2).

Le cadre le plus général est l'environnement. A l'intérieur, il y a votre « système » (boutique, royaume, avion). L'état du système rend compte en détail (au temps t) des valeurs qui indiquent s'il est ou non « en bonne santé » (caisse de la boutique) ou s'il « tend vers son objectif » (port, piste d'atterrissage). Dans tous les cas, il y aura un potentiel énergétique. Ce sera l'argent pour la boutique, le blé et la population pour le royaume, l'essence pour l'avion. Pour tout système « mobile » (avion, sous-marin, etc.) il y aura une position en X *(Oregon trail)* en X, Y *(Transat, Régate,* etc.) ou en X, Y, Z (avions, sous-marins, navette).

La première décision du joueur sera un « prélèvement » (ou plusieurs). Une partie du potentiel énergétique est prélevée pour agir (argent pour acheter des produits, essence injectée dans le moteur, blé du grenier pour les semailles, etc.). Une limitation imposée par l'environnement peut intervenir à ce niveau (les rats ont mangé plus de blé que prévu, l'avion connaît une panne, etc.). Le joueur doit ensuite choisir la répartition de cette force (faire des semis sur différents champs, déplacer palonnier et manche à balai, former des expéditions). Vient une période incontrôlable dans la plupart des jeux, la transformation du potentiel énergétique prélevé en produit, grâce à un « travail » (croissance du blé, fabrication des verres de limonade, transmission des ordres données aux commandes de l'appareil). Ce travail est lui-même soumis aux lois de l'environnement. L'incertitude est due à des variations imprévisibles (la pluviosité dans le royaume, la température dans *Lemonade,* le brouillard, les turbulences, les nuages, le trou d'air et donc la portance dans les

Tableau 1

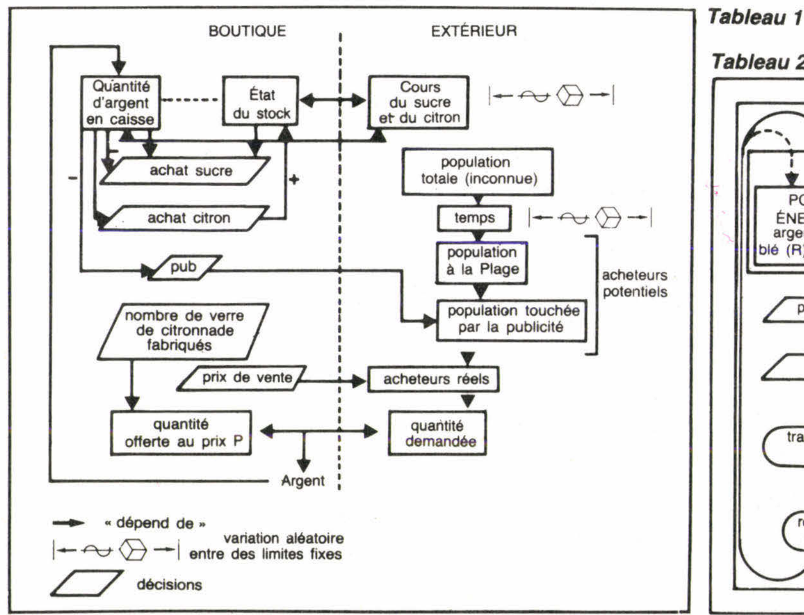
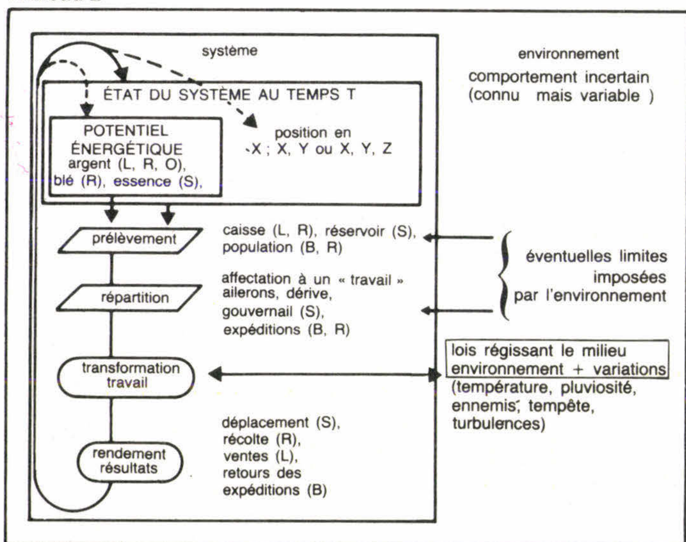
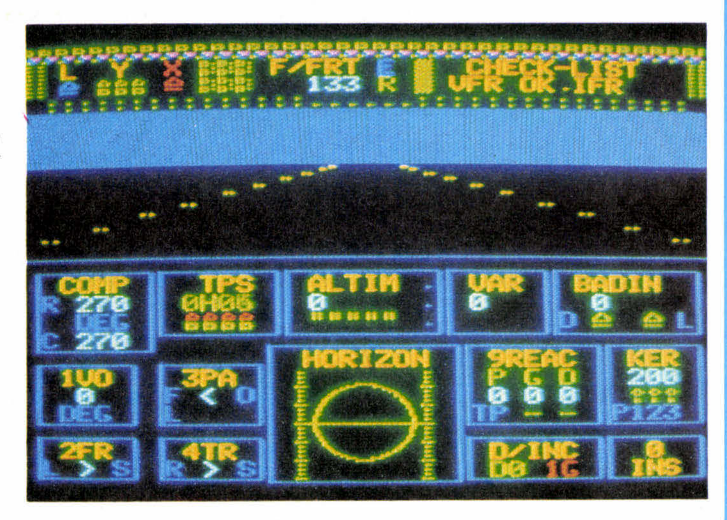


Tableau 2



simulations aériennes). Le rendement théorique est modifié par l'environnement et finalement le travail apporte à votre système des résultats ou un rendement plus ou moins conforme aux objectifs que vous vous étiez fixés. Ces résultats rétro-agissent sur l'état de votre système.
Dans le cas de la boutique du limonadier le potentiel énergétique (l'argent) augmentera. Dans le cas de la simulation aérienne et des autres systèmes mobiles, le potentiel énergétique ne retrouvera jamais sa valeur initiale, l'essence est consommée, mais l'état global du système sera différent puisque la position de l'appareil aura changé et, espérons-le, tendra vers le but qui est assigné au système (piste de destination).



MISSION DELTA : une gestion délicate, celle d'un vol supersonique. Les variables : altitude, cap, puissance des réacteurs, carburant, inclinaison, volets...

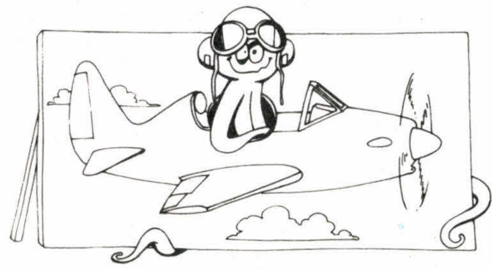
utiliser les variables

La distinction entre « variables indépendantes » et « variables dépendantes » aide à la compréhension de tous les phénomènes, où plusieurs variables sont en intéraction. Une variable exprime une quantité et peut donc prendre un certain nombre de valeurs qui peuvent chacune avoir une multitude de valeurs. Une variable est dite indépendante quand elle est source de variation, qu'elle fait varier un certain nombre d'autres variables, dites quant à elles dépendantes. Tout comme la température (donnée) détermine la vigueur des chevaux dans *Oregon trail* ou la pluviosité, le résultat des récoltes dans *Corn cropper*.
Mais déjà, vous pouvez voir à travers ces simples exemples que les lois de variations ne sont pas les mêmes. Alors que la vigueur peut être considérée comme inversement proportionnelle à la température au-dessus d'un certain seuil, les conséquences de la pluviosité donnent davantage une courbe de production ayant la forme d'une cloche : elle croît jusqu'à un certain seuil, puis décroît au-delà. Prenons un premier exemple, que vous pourrez par ailleurs réintroduire dans vos propres jeux, la balistique.
Quelles sont les variables en présence ? La distance à laquelle aboutit un boulet de canon (sur une surface horizontale) est le résultat recherché. La distance d'impact est la conséquence de la combinaison de trois autres variables indépendantes : la vitesse instantanée du boulet au départ (exprimée en mètres/seconde) dépendant de la manière de bourrer le canon, l'angle que fait le canon avec l'horizontale, et la valeur terrestre de la gravité. L'angle est une variable, également indépendante, dont la valeur est choisie par le joueur.
Il fait généralement ce choix par approximation, compte tenu de la distance de l'objectif. Le listing 1 vous permet de gérer ces variables. Il faudra indiquer la distance de l'objectif et l'angle du canon. Après quoi, le programme calculera et affichera la distance boulet-cible et sa hauteur par rapport au sol (altitude 0). Si vous parvenez à plus ou moins 10 mètres de la cible, celle-ci sera considérée comme touchée (ligne 140).
Un détail de programmation, la ligne 40 n'est utile que pour les machines qui travaillent en radian. C'est la formule de transformation des radians en degrés. La gravité (9,81 m/s/s sur terre) est importante. Elle détermine partiellement la distance atteinte par l'obus. Essayez sur la lune, avec g = 1,62 m/s/s !

Autre exemple, celui de la course automobile. Trois variables entre en ligne de compte : la vitesse, le rayon de courbure du virage et l'adhérence. Le rayon de courbure du virage abordé n'est pas modifiable. C'est une donnée. La vitesse est modifiable. C'est sur elle que va porter votre décision. Ces deux variables indépendantes déterminent l'adhérence. Au-dessus d'un certain seuil (le seuil d'adhérence), la voiture dérapera et ce sera l'accident. C'est tout ou rien.
Le jeu consiste à adapter votre vitesse au terrain. Comment est calculé l'indice d'adhérence ? Tout simplement en faisant le produit de la vitesse par l'angle du virage. La réalité est sans aucun doute plus complexe, mais cette opération suffit à simuler le probléme posé au joueur.

Comme le montre la ligne 220 du listing 2, quand le produit est supérieur à 7 000, c'est l'accident. Une telle simulation ne peut se dispenser, aussi simple soit-elle, de cette donnée essentielle qu'est l'inertie. Il n'est en effet pas possible de modifier la valeur de votre vitesse instantanément. Le joueur sera donc contraint de prévoir son ralentissement avant d'aborder le virage.

Votre matériel de jeu, en solitaire ou à plusieurs, se réduira, outre le micro-ordinateur, à une carte routière et un rapporteur. Une fois encore, comme dans tous les jeux de gestion, vos choix d'un instant vous engagent pour une durée déterminée.



listing 1

```
10  INPUT "DISTANCE CBJECTIF ";D
20  INPUT "ANGLE ";A
30 G = 9.81:V = 50
40 A = A * (3.14 / 180)
50 K =  COS (A):T =  TAN (A)
60  FOR X = 1 TO 1000 STEP 3
70 Y =  INT ( - .5 * G * (X ^ 2) /
     (V ^ 2) * (K ^ 2) + T * X) +
     1
80 DC =  INT (D - X)
90  HOME : REM  EFFACE ECRAN
100  PRINT "DIS.: "DC
110  PRINT "ALT.: "Y
120  IF Y <  = 0 THEN 140
130  NEXT X
140  IF DC <  = 10 AND DC =  > -
     10 THEN  PRINT "TOUCHE": GOTO
     10
150  PRINT "RATE": GOTO 10
```

listing 2

```
100 PV = 100
110  PRINT "VITESSE "PV
120  PRINT "ETAT " INT (PV)
130  PRINT "ACCELERATION (ENTRE +
     " INT ((800 - V ^ 1.2) / 10)
     " ET -40) >";: INPUT "";AC
140  IF AC < 0 THEN 160
150  IF AC >  INT ((800 - V ^ 1.2
     ) / 10) THEN  PRINT "TROP ":
      GOTO 120
160  IF AC <  - 40 THEN  PRINT "T
     ROP": GOTO 120
170 V = V + AC
180  IF V <  = 0 THEN V = 0
190  PRINT "VITESSE "V" KM/H"
200  INPUT "ANGLE :";A
210 PR = A * V
220  IF PR > 7000 THEN PV = PV -
     (V / 10): PRINT "ACCIDENT !"
     :V = 0: PRINT "VITESSE="V
230  IF I = 1 THEN I = 2: GOTO 25
     0
240 I = 1
250  GOTO 120
```

listing 3

```
80 C = .0174444444
100 X1 = 0:Y1 = 0
110 X = 1000:Y = 1000
120 A = 400
130  REM ---------------
140  INPUT "INC.>";I
142  IF I > 45 THEN  PRINT "TROP"
     : GOTO 140
150 A = A + (( COS (I * C) * 100)
      - 100) - 1
155 CP = CP + (2 * I)
156  IF CP > 360 THEN CP = CP - 3
     60
157  PRINT "CAP >"CP
160  PRINT "ALT.>" INT (A)
170  IF A > 0 AND A < 10 AND CP >
     355 AND CP < 5 THEN  PRINT "
     OK": END
172  IF A > 0 AND A < 10 AND CP <
     355 AND CP > 5 THEN  PRINT "
     DESTRUCTION": END
180  IF A < 0 THEN  PRINT "SCRATC
     HHHH !": END
500  PRINT : GOTO 140
```

```
$$ LEMONSVILLE DAILY FINANCIAL REPORT $$

   DAY 1                        STAND 1

  10  GLASSES SOLD
$.20  PER GLASS              INCOME $2.00

  50  GLASSES MADE
   1  SIGNS MADE           EXPENSES $1.15

             PROFIT  $.85
             ASSETS  $2.85

 PRESS SPACE TO CONTINUE, ESC TO END...
```

LEMONADE : le bilan de votre première journée de gestion. Pas mal. Vous avez vendu 10 verres et il vous reste 85 cents de bénéfice après publicité et préparation de 50 verres pour demain. Mais les vendrez-vous s'il se met à pleuvoir ?

Le listing 3 simule de manière simple la perte de portance par inclinaison. Vous êtes dans une navette spatiale se préparant à l'atterrissage. Vous n'avez donc pas de moteur. En allant tout droit vous descendez d'un mètre par tour, mais vous n'arriveriez pas sur le terrain. C'est donc interdit.
A vous de pencher votre appareil pour le faire descendre plus rapidement. Mais

listing 4

```
80  INPUT "SOMMET :";M
85  INPUT "DEPART :";T
90 S = 2
100 P = 3.141692
110 P1 = 1 / ( SQR (P * 2)) * S
120 P2 = - ((T - M) ^ 2) / (2 *
    (S ^ 2))
150 Y = (P1 * EXP (P2)) * 150
166  PRINT "T="T;" Y="Y
167 T = T + .1
200  GOTO 110
```

attention, à l'inclinaison sur l'aile correspond un changement de cap... et vous devez atterrir en ayant 0° pour cap. Votre objectif sera de combiner ces variables pour atterrir convenablement.

Le listing 4 vous propose simplement de faire bon usage dans vos jeux d'une fonction mathématique très utilisée par la nature elle-même : la courbe de Laplace-Gauss ou courbe en cloche.

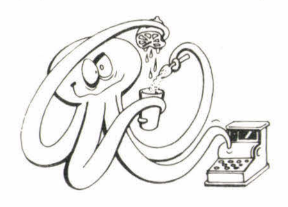
Vous indiquerez en réponse aux questions du programme, d'abord la valeur de X pour laquelle Y est le plus élevé (par exemple 4), puis vous indiquerez le point de départ de la courbe (par exemple — 2). Le programme calculera et affichera toutes les valeurs de Y comprises entre le « départ » de la courbe en X et l'infini.

calculer un choix !...

A tout moment nous avons vu que l'incertitude domine les jeux de gestion et que la tentative de la maîtriser au mieux fait le jeu. Comment faire le moins mauvais choix ? Revenons sur la plage du marchand de citronnade, et tentons de répondre même partiellement aux problèmes de choix en situation d'incertitude.

Regardez bien le tableau 3. A nouveau, vous êtes sur la plage et vous désirez vous faire de l'argent de poche. Pour le lendemain, vous devez choisir ce que vous allez vendre : des glaces, de la citronnade, des journaux ou des hot-dog. Chaque nombre indique ce que vous gagnerez en fonction des conditions climatiques. Comme c'est l'été, il y a 40 % de chance qu'il fasse soleil (p = .4), 30 % qu'il y ait des nuages, 20 % qu'il pleuve, et 10 % qu'il fasse froid.

Entre parenthèses figurent les « manques à gagner ». Prenons un exemple : si vous avez choisi de vendre des journaux (en espérant qu'il y ait des nuages, gain = 600) et qu'il fait du soleil, alors vous auriez mieux fait de vendre des glaces, qui, elles rapportent 900. Votre manque à gagner est de 300.
Le problème qui vous est posé est celui du critère de choix. Il vous faut trouver une manière de choisir. Les jeux de gestion poussent moins les joueurs à faire des calculs compliqués qu'à les inciter à trouver des techniques de décision. C'est cela, la gestion.
Bon nombre de chercheurs et de mathématiciens se sont posé le problème. Chacun a imaginé une approche. Certaines sont meilleures que d'autres, mais aucune n'est bien sûr infaillible. En voici quelques-unes :
a. le critère de Laplace consiste à prendre la meilleure moyenne arithmétique des gains possibles. Pour les journaux : (100 + 200 + 700 + 600) : 4 = 400 ;
b. le critère de Wald (politique du moindre risque) propose de choisir le plus élevé des gains les plus faibles. Les journaux sont aussi à l'honneur ;
c. le critère de Hurwicz invite à choisir la valeur la plus élevée parmi une moyenne pour chaque produit. Celle-ci est la moyenne des gains minimum et maximum. Cette fois, il faudrait choisir les glaces ;
d. le critère de Savage, c'est la politique de la « moindre déception » ! Le décideur doit choisir le produit pour lequel le manque à gagner est le plus faible, après avoir relevé pour chacun d'eux le plus élevé ;
e. le critère de l'espérance mathématique, c'est la somme de chaque espérance de gain multiplié par sa probabilité d'apparition, soit pour la citronnade : 300 × 0,4 + 800 × 0,3 + 350 × 0,2 + 50 × 0,1. Au total, 435. Comme avec le critère de Savage (**d**), la citronnade est placée en



tête des produits. L'espérance mathématique est le critère le plus fin mais, encore faut-il être sûr que les probabilités ont été correctement estimées.
Le succès des jeux de gestion varie selon les types de simulation proposés. Si les simulateurs de vol, de course, de navigation ont le vent en poupe, il en va autrement des simulations économiques. Il est vrai que jusqu'à présent ces jeux sont assez pauvrement illustrés. Et les tableaux de chiffres... déclenchent rarement la passion. L'entrée en jeu n'est pas aussi directe que dans les autres types de jeux (jeux de rôle ou d'aventure). Souvent, au départ, il faut s'« accrocher », faire des choix sans trop connaître les variations qu'ils entraînent. Bref, s'ils sont particulièrement bien adaptés à l'informatique, ils souffrent encore de présentation pour le moins aride ou répétitive. C'est dire qu'il reste de la place pour tous les programmeurs-amateurs aux « géniales » idées...

Michel Brassinne

Tableau 3

météo →	soleil	nuages	pluie	froid	critère	critère	critère	critère	critère
probabilité →	.4	.3	.2	.1	**a**	**b**	**c**	**d**	**e**
produits ↓ 1 - glaces	900 (0)	200 (600)	50 (650)	0 (800)	287,5	0	450	800	430
2 - citronnade	300 (600)	800 (0)	350 (350)	50 (750)	375	50	425	750	435
3 - journaux	100 (800)	200 (600)	700 (0)	600 (200)	400	100	400	800	300
4 - hot-dog	50 (850)	100 (700)	600 (100)	800 (0)	387,5	50	425	850	250

SPÉCIAL LASER 310

Votre professeur d'informatique, chez vous !

pour 1.690 F T.T.C., complet .

LASER 310 :
— 16 K ROM
— 18 K RAM, extensible jusqu'à 64 K.

Lecteur de cassettes LASER DATA

Livres techniques et d'expériences

+ 1 cassette programme **« J'apprends le clavier ».**
+ 1 cassette programme **« Cours de basic étendu ».**
+ 1 cassette programme **« Assembleur-désassembleur ».**
+ 1 cassette programme **« Graphique ».**
+ 1 cassette programme **« Moniteur Hexadécimal ».**
+ 1 cassette programme **« Gestion de Fichier ».**
+ 1 cassette programme **« Agenda ».**
+ 1 cassette programme **« Traitement de textes ».**
+ 1 cassette programme **« Mathématiques ».**
+ 1 cassette programme **« Jeu d'échecs ».**

ENCORE UNE REALISATION



VIDEO TECHNOLOGIE FRANCE
19, rue Luisant - 91310 Montlhéry
Tél. (6)901.93.40 - Télex : 692 169 F

Documentation couleur et liste des revendeurs, sur simple demande.

BON DE COMMANDE

à retourner à : VIDÉO TECHNOLOGIE - 19, rue Luisant - 91310 Montlhéry
Tél. : (6) 901.93.40 - Télex : 692 169F

☐ Je désire recevoir pour 1.690 F TTC, franco de port et d'emballage le LASER 310, complet avec
— Lecteur de cassettes LASER DATA
— Livres techniques et d'expériences
+ 1 cassette programme « J'apprends le clavier ».
+ 1 cassette programme « Cours de basic étendu ».
+ 1 cassette programme « Assembleur-désassembleur ».
+ 1 cassette programme « Graphique ».
+ 1 cassette programme « Moniteur Hexadécimal ».
+ 1 cassette programme « Gestion de Fichier ».
+ 1 cassette programme « Agenda ».
+ 1 cassette programme « Traitement de textes ».
+ 1 cassette programme « Mathématiques ».
+ 1 cassette programme « Jeu d'échecs ».

Je choisis de payer le total de ma commande :
☐ au comptant, par CCP, chèque bancaire ou mandat, à l'ordre de VIDEO TECHNOLOGIE FRANCE
☐ Contre-remboursement au transporteur, moyennant une taxe de 60 F.

NOM ______ Prénom ______
N° ______ Rue ______
Code Postal ______ Ville ______

Signature

evaw

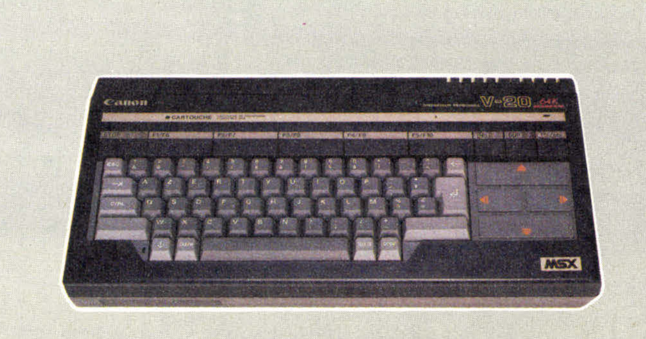
micros pour joueurs...



SVI 728

Spectravidéo
distribué par Serepe, 103, rue Charles-Michels, 92300 Zac de St-Denis, tél. : 243.36.22
- date de naissance : janvier 1985 ;
- unité centrale : 3 490 F ; configuration minimale (avec magnétocassettes) : 3 890 F ; avec lecteur de disquettes 5 1/4 pouces : 6 490 F ;
- le microprocesseur : Z 80 A ; mémoire vive 64 K-octets ; mémoire morte 32 K ; mémoire utilisateur : 28 K-octets après chargement du Basic MSX ;
- raccord par câble sur téléviseur PAL ou moniteur ;
- clavier QWERTY mécaniques comprenant 10 touches de fonction ;
- langage Basic MSX ; Pascal et Lisp prévus ;
- son : trois voies sur huit octaves ;
- mode graphique : 256 points × 192, en 16 couleurs ;
- mode texte : 24 lignes de 32 ou 40 signes.

En attendant la sortie de la prise Péritel, *SVI 728* est moins bien loti que ses compagnons de route, les autres *MSX*. Son clavier QWERTY (standard anglais) le place en retrait par rapport au *V 20 Canon* nouvellement sorti (voir plus loin). Il dispose en revanche d'un « pavé » numérique (bloc de chiffres rassemblés sur la partie droite du clavier). Détails direz-vous... peut-être ! Mais comment ne serait-on pas difficile dans l'univers du standard *MSX*, alors que chaque machine propose sous des habillages différents les mêmes composants...
Côté jeux, il est à la même enseigne que les autres : des jeux d'adresse pour les deux-tiers et des classiques ou des jeux de stratégie pour le reste. Au total, *SVI 728* nous paraît, dans l'état actuel des choses, moins intéressant que les autres *MSX*.



V 20 CANON

Canon France, Centre d'affaires Paris Nord, Immeuble Bonaparte, 93514 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (1) 865.42.23.
- date de naissance : fin 1984 ;
- unité centrale : 3 000 F ; configuration minimale (avec magnétocassettes à 400 F) ; 3 400 F. Avec lecteur de disquettes : 6 000 F ;
- microprocesseur : Z 80 A ; mémoire vive : 80 K-octets ; mémoire morte : 32 K ;
- raccord par prise Péritel sur téléviseur Sécam ;
- lecteur de cassettes, de disquettes 5 1/4 ou 3,5 pouces. Autre support : cartouches enfichables ;
- clavier mécanique AZERTY accentué et touches de fonction ;
- langage Basic MSX, Assembleur Forth ;
- son : trois voies, huit octaves ;
- mode graphique : 256 × 192 points, en 16 couleurs ;
- mode texte : 24 lignes de 32 ou 40 signes ;
- imprimante thermique « T22 » (2 000 F).

Comme ses « frères » (Yamaha, Yashica, Hitachi, Goldstar, etc.) le *Canon V20* a toutes les caractéristiques du célèbre standard japonais conçu aux États-Unis par *Microsoft*. Avec ses 16 K de mémoire vive rien que pour l'écran, il permet de créer des graphismes d'une surprenante qualité. Le Basic est puissant, et nous avons particulièrement apprécié la documentation fournie avec l'appareil, un manuel de 320 pages initiant au Basic *MSX* et au *V 20*.
Devant l'afflux des *MSX*, notre étonnement s'émousse, c'est naturel. L'impression dominante est encore aujourd'hui que, faute de « grands » logiciels de jeux, le *MSX* ne connaît pas en France le succès qu'il mérite. Sans doute est-il également trop cher... Le *V20* a au moins le mérite d'exister, en 80 K-octets de mémoire vive, ce qui semble minimal après chargement de 32 K de Basic. Les différences extérieures étant minimes, les joueurs attendent toujours des jeux de qualité pour se décider.



ATARI 130 XE

Atari, 9-11, rue Georges-Enesco, 94008 Créteil. Tél. : (1) 339.36.61.
- date de naissance : fin mai 1985 ;
- unité centrale : 2 300 F ; configuration minimale, avec magnétocassettes (à 400 F) : 2 700 F ; configuration avec lecteur de disquettes 5 1/4 pouces : 4 350 F ;
- microprocesseur 6502 C (fréquence 1,79) ; mémoire vive : 128 K-octets (131 072 octets) ; mémoire morte : 24 K-octets ; mémoire utilisateur : 101 à 109 K-octets ;
- raccord sur téléviseur PAL ou Secam avec adaptateur (425 F) ;
- lecteur de cassettes standard ou lecteur de disquettes 5 1/4 pouces (à 2 050 F) ;
- clavier QWERTY à 62 touches mécaniques dont 4 de fonctions ;
- Basic résident ou non (au choix). 101 K-utilisateur avec Basic chargé ;
- son : 4 voies sur 3,5 octaves ;
- mode graphique : 11 modes, 256 couleurs (128 affichables simultanément). Résolution maximale : 320 × 192 points ;
- mode texte : 24 lignes de 40 signes.

Atari, qui a connu quelques difficultés avec ses 600 et 800 XL, frappe aujourd'hui un grand coup : 128 K de mémoire-vive pour 2 300 F ! Du jamais vu. La meilleure configuration est, bien sûr, celle qui associe l'unité centrale à un lecteur de disquettes. Le tout pour 4 350 F. Précisons que la compatibilité logicielle est totale entre le 130 XE et les 800 XL. L'*Atari 130 XE* est donc pour l'instant leader dans la course au meilleur rapport mémoire/prix. Les amateurs de programmation de jeux y trouveront leur compte, malgré un Basic parfois un peu lourd à manipuler (notamment le dimensionnement des variables).
Autre changement chez Atari : une vraie politique-jeu. Jusqu'à présent de nombreuses sociétés éditaient pour Atari, mais la maison-mère ne donnait que dans le jeu d'adresse. Sous la marque *Atarisoft*, se rangeront des programmes de jeux pour quatre micros : *Atari*, bien sûr, *Apple, Commodore* et *IBM*. Onze nouveaux logiciels, parmi lesquels nous avons vu ou essayé : *Adventurewriter* (en français), un logiciel de création de jeux d'aventure en mode texte (outil de programmation pour ceux qui ne connaissent rien au Basic, mais aimeraient faire des jeux) ; *L'énigme du triangle*, le premier jeu d'aventure réalisé avec *Adventurewriter* ; un jeu de réflexion de toute première qualité, *Caméléon*, et un jeu immobilier familial, *Le promoteur*, réalisé par Jean-Michel Maman. Au total, cette excellente machine entre en jeu avec une ludothèque de plusieurs milliers de logiciels (ceux du *800 XL*).



MTX 512

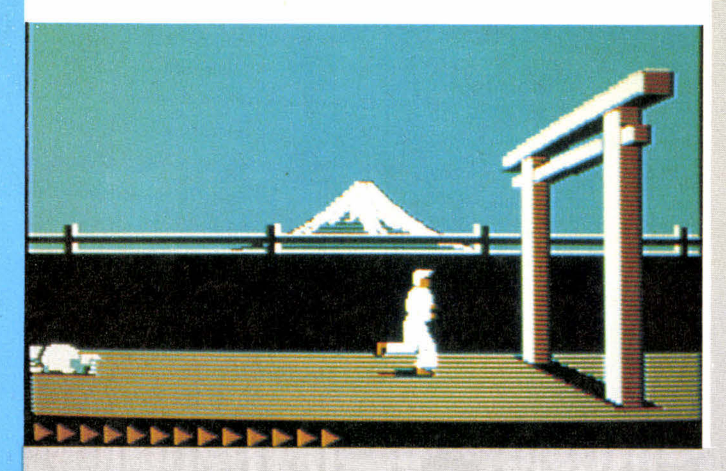
Memotech (Grande-Bretagne)
distribué par Beauvais-Matic, 123, rue du Château, 92100 Boulogne. Tél. : (1) 604.81.02
- date de naissance : juin 1984 ;
- unité centrale : 4 500 F ; configuration minimale avec magnétocassettes (à 400 F) : 4 900 F ;
- microprocesseur Z 80 A ; mémoire vive 80 K-octets ; mémoire morte : 24 K-octets. Extension mémoire jusqu'à 512 Ko par modules de 32 à 256 Ko ;
- raccord par prise Péritel sur téléviseur Sécam ;
- lecteur de cassettes standard ou de disquettes 5 1/4 pouces ;
- langage Basic, Assembleur ;
- son : 3 voies plus une dévolue aux « bruits » ;
- mode graphique : 256 × 192 points, en 16 couleurs ;
- mode texte : 24 lignes de 80 caractères ;
- clavier AZERTY à 79 touches mécaniques et comprenant un « pavé numérique » (touches chiffres regroupées) et touches de fonction programmable.

La discrète apparition du *MTX 512* et sa « cible » très professionnelle ne semblaient pas le destiner à nos colonnes. Et pourtant ! On s'en voudrait de passer sous silence ce micro sérieux (et solide) alors qu'il présente un excellent jeu d'échecs sur cassette dont nous vous reparlerons. Chose assez rare, le manuel en français est d'excellente qualité et permet de faire de rapides progrès en Basic.
Son extensibilité à 512 K-octets, son assembleur-désassembleur résident, sa gestion d'écran sous forme de « fenêtres » (jusqu'à 8) en font — avec 32 « sprites » (formes que l'on peut créer et faire évoluer), une super-machine pour programmeur. Avec un petit budget il ne faut pourtant pas trop compter passer au stade supérieur. Qui peut raisonnablement investir 14 000 F dans un double lecteur de disquettes ? Là se situe le talon d'Achille du système.
Côté jeux, seuls les éditeurs d'Outre-Manche se sont pour l'instant préoccupés de le doter : des jeux d'adresse et de stratégie classiques (échecs, dames, jeux de casino, etc.) forment pour l'instant sa ludothèque. Une vingtaine de programmes au total. Nous referons prochainement le point pour savoir comment elle évolue.

... et jeux pour micros

KARATEKA

Broderbund software (U.S.A.)
disquette pour Apple IIe, IIc
Il est rare que nous fassions mention des jeux d'adresse. Il y en a quelques-uns pourtant que l'on ne peut passer sous silence. Ce bon vieil *Apple II* réserve encore à ses utilisateurs des surprises graphiques. Celle de *Karatéka* est de taille. Un vrai dessin animé !
Vous guidez un personnage qui tente de délivrer une princesse. L'odieux seigneur qui la retient prisonnière envoie à votre rencontre des karatékas plus ou moins agressifs. Il faudra apprendre à frapper vite et bien et surtout à connaître les différents adversaires, dont le comportement varie. Il faudra vaincre un aigle, franchir une grille pour parvenir enfin au côté de la princesse. A ce moment-là, ne vous mettez surtout pas en garde, elle vous étendrait d'un *atémi*. Un jeu superbe, loin de s'épuiser en quelques heures.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : plusieurs jours pour parvenir au but. Un quart d'heure par partie.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷



around you.
They are close above you !!!
Demonkin.......the foul servants of Malnor!
GUIDE BOOK SECTION #2
You are under attack! The winged creatures wheel in the air and swoop, slashing at you with their razor-sharp wings.

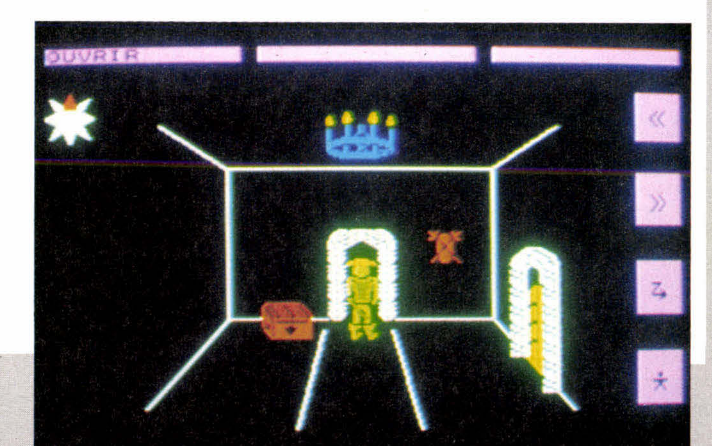
TOWER OF DESPAIR

Games Workshop (Grande-Bretagne)
cassette pour ZX Spectrum 48 K
Les joueurs anglais ont finalement beaucoup de chance en bénéficiant et d'une attitude généralement plus favorable au jeu qu'en France et d'un parc de micro-ordinateurs important. Des jeux comme *Tower of Despair*, il en sort par dizaines. Ici nous avons affaire à un jeu d'aventure en mode texte (anglais), que le joueur pratique avec l'aide d'un fascicule de 24 pages comprenant les dessins des différents lieux qu'il aborde. Le plan général de la région figure sur une double page. Il n'y manque rien, pas même une page pour situer décors, personnages et légendes qui nouent l'action. On a l'impression de s'être acheté un livre de poche, c'est correct, bien fini, pas cher.
On aimerait trouver en France plus de produits comme celui-ci. Le thème, médiéval-fantastique à souhait, n'est pas franchement original ; le joueur y incarne un héros dont le but est de rassembler deux gants magiques et légendaires, jadis séparés, pour enfin recouvrer la Force et chasser le Mal, les démons... Hyper-classique, mais sympa.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
durée : plusieurs jours à plusieurs semaines pour atteindre la fin du jeu.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

THESAURUS

Minipuce
cassette pour MO 5
Thesaurus est le point de départ d'une série d'aventures que les auteurs voudraient nombreuses. S'il est vrai que le thème et le traité ressemblent à *L'Aigle d'or*, il est également vrai qu'il se rapproche davantage du jeu de rôle, sans toutefois en posséder toutes les caractéristiques.
Le joueur ne crée pas son personnage. Il est « tiré » aléatoirement par le programme. Ensuite, dans le dédale des pièces et des couloirs, le petit personnage à l'écran tente de survivre et d'accumuler des richesses. Pièges et monstres se succèdent dans la tradition bien établie du médiéval-fantastique lancé par *Donjons & Dragons*. L'impression de déjà-vu est certaine pour les habitués du couloir piégé, mais pour ceux qui ne se sont jamais adonnés à ce type de jeu sur *MO 5*, l'expérience en vaut la chandelle.
Un point important à nos yeux, le personnage pourra être réutilisé dans les futures aventures qui doivent voir prochainement le jour. Regrettons tout de même l'absence de choix au moment de la création du personnage.

accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : plusieurs heures à plusieurs jours pour finir le scénario proposé (environ 2 jours).
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷



MACADAM BUMPER

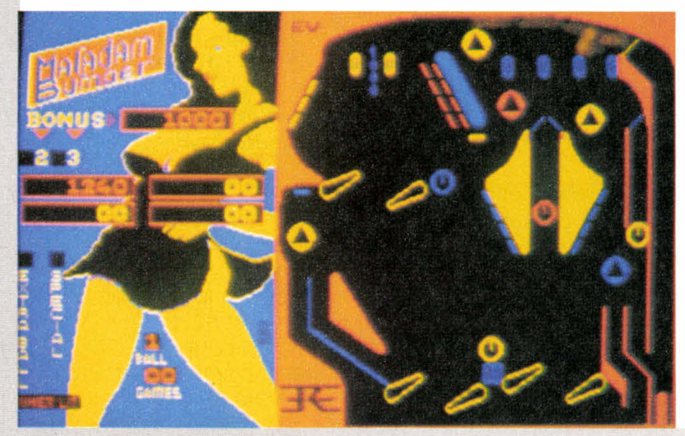
Ère Informatique
cassette pour Amstrad

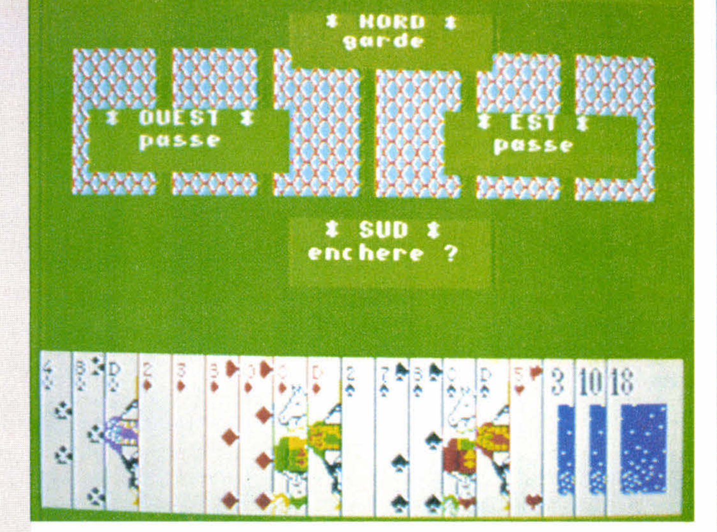
Nous vous avions déjà parlé de *Night Mission* et de *Pinball construction set*, des « flippers » pour *Apple*. Alors pourquoi pas celui-ci. D'autant que le graphisme est magnifique. Le thème est quant à lui identique : sur le bord de l'écran figurent les éléments constitutifs de tout flip qui se respecte : des bumpers, des bandes de rebond, etc. Chacun d'eux est désigné par une paire de lettres. La première plaçant la forme telle qu'elle est présentée dans le cadre du flip ; la seconde, la retournant. Une croix déplacée à l'aide des touches flèches permet de positionner correctement chaque objet. Il est également possible d'effacer chaque forme installée de manière incorrecte.

Le menu permet d'accéder à la table des paramètres. A vous de choisir la force du rebond, l'élasticité des bandes ou l'inclinaison du flip lui-même. Le plus amusant est qu'il soit possible de faire « tilt » ! Non en secouant votre micro, mais en utilisant trop fréquemment la touche qui simule le fait de secouer l'appareil.

Disons nettement que la construction est réellement la partie la plus intéressante de ce type de jeu. Il faut prévoir — et ce n'est pas facile — tous les comportements de la boule et concevoir le « plateau », de manière qu'elle ne se coince pas. On peut, comme il se doit, sauvegarder chacune de ses diaboliques créations, les reprendre, les modifier. Un très beau jeu de construction.

accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
durée : 20 minutes (environ) pour la construction et quelques minutes par partie
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷





TAROT

Nice Ideas
cassette pour VG 5000 Philips

Il est assez exceptionnel et tout de même paradoxal qu'un programme particulier soit à lui seul un argument pour le choix d'un micro. C'est la chance du *VG 5000* avec ce jeu de Tarot. Car si les possesseurs de ce micro n'ont pas le droit d'hésiter un seul instant (qu'ils jouent au Tarot ou qu'ils désirent découvrir ce « grand classique »), nous nous demandons même si l'on ne peut aujourd'hui conseiller le *VG 5000* avec ce programme comme « machine à jouer au Tarot ». Avouons tout de suite que nous avons été grisés ! Certes nos spécialistes du Tarot nous ont signalé quelques faiblesses du programme, mais les autres « taroteurs » moyens de la rédaction n'ont pu se détacher qu'à grand peine du jeu.

Le programme joue trois mains et vous laisse la quatrième. Vous pouvez donc vous retrouvez face à trois « joueurs informatiques » (si vous avez pris) ou associé à deux d'entre eux en défense si le quatrième est l'attaquant. Les règles respectent scrupuleusement celle de la Fédération Française et la présentation est très bonne. Un petit reproche, l'absence de confirmation au clavier à la suite d'un choix : une touche appuyée par mégarde et vous voici contraint de jouer une donne entière dénuée d'intérêt. Ce détail mis à part, des heures de passion vous attendent.

accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : cinq minutes par donne
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶

DERNIER MÉTRO

Micro Programme 5
cassette pour Oric 48 K

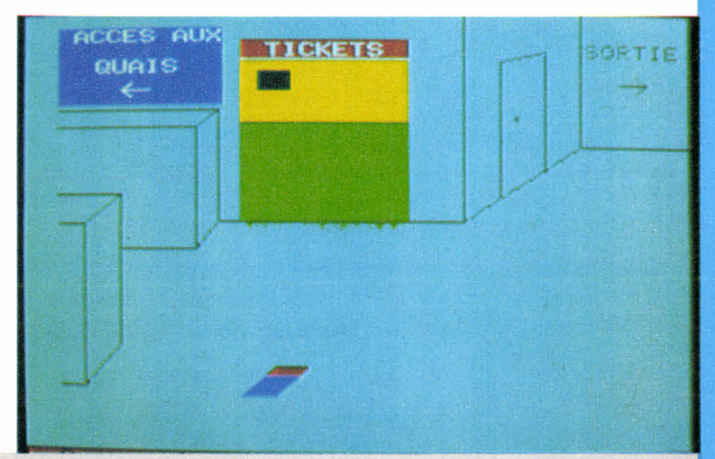
Excellent jeu d'aventure : drôle, bien réalisé, bons graphismes, mais... très lent ! Ce jeu d'aventure prend pour cadre les couloirs du métro parisien.

A la suite d'une altercation très drôle, vous claquez la porte de votre appartement. Une bonne chose finalement, car c'est à ce moment qu'une bombe atomique atteint la capitale. Vous êtes devant une bouche de métro. Juste le temps de descendre. Ouf ! Vous êtes sauvé. Le jeu commence ici.

Il va falloir survivre dans un univers qui n'est pas de tout repos. Le tueur fou qui hante les couloirs a piégé bon nombre d'objets. Avis aux « ramasseurs d'objets » impénitents. Serpent, bombes et autres douceurs vous guettent. Il faut être patient, c'est sûr : qualité indispensable dans les jeux d'aventure, direz-vous avec raison... C'est un fait, le chargement des images est d'une grande lenteur, mais la passion pour le scénario la compense. Alors !

En tout cas, vous êtes assuré de passer un bon moment avec *Dernier métro*.

accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : plusieurs jours à plusieurs semaines pour atteindre la fin du jeu.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷



EXCALIBUR QUEST

Excalibur
disquette pour Apple.

« Au temps où la terre était encore peuplée de monstres mythologiques, l'homme devait faire appel à la magie et à la force pure. Excalibur Quest retrace les épreuves que le chevalier impétrant devait surmonter pour recevoir l'épée initiatique Excalibur. Force, astuce, sang-froid sont les qualités dont il devait faire preuve pour mener sa quête à bien. »

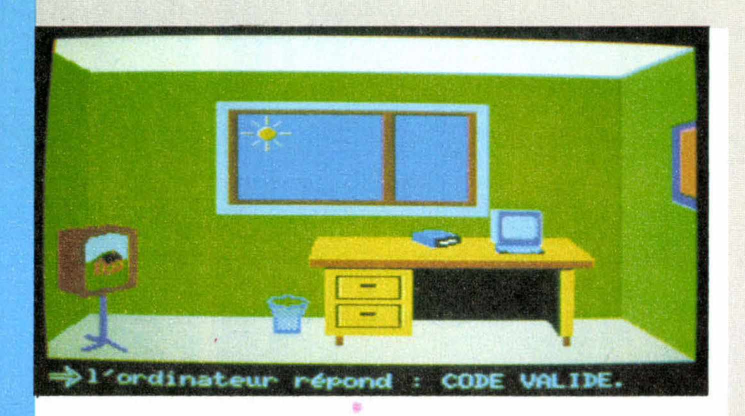
Tel est le texte d'accueil du joueur figurant sur la première page d'écran. Après être entré dans un manoir tout proche, le personnage que guide le joueur peut s'équiper. Choisira-t-il le brassard de force ou le « filtre à nez »... Cruel dilemne ! Un certain nombre de points servent à acquérir quatre objets parmi ceux qui figurent dans la liste. La suite du jeu précise tout de même la volonté des auteurs.

Le sérieux des jeux d'aventure côtoie un certain humour. A la moindre erreur de frappe, le programme semble se défendre en écrivant « *ne tapez pas n'importe quoi pour me tester !* ». Ou bien encore, fait des remarques en plusieurs langues. Ainsi, en marge des monstres de toutes sortes, le joueur rencontre des auteurs qui se sont manifestement bien amusés en écrivant leur programme. Nous aussi, en le pratiquant, encore que le nombre de monstres à combattre soit un peu élevé à notre goût.

Excalibur Quest ne s'adresse pas aux débutants. Pour l'apprécier, il faut déjà avoir pas mal pratiqué le jeu d'aventure sur micro, sans quoi il serait déroutant. Autant qu'un jeu d'aventure, nous y avons vu un gag. Cela peut plaire ou ne pas plaire, c'est selon l'attitude du joueur.



accessibilité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
durée : de plusieurs jours à plusieurs semaines pour atteindre la fin du jeu.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷



INTÉRIEUR

Sprites
disquette pour MSX 32 K

Il fut un temps, où les programmes tentaient de rassembler le plus d'images possible. L'approche d'*Intérieur* est radicalement différente. Il ne compte qu'une image ! Celle d'une pièce à explorer, à analyser : un drame s'y déroule. Devant vous il y a sur une table un ordinateur et son lecteur. Dans un autre coin de la pièce, une télé. Le bureau compte deux tiroirs. La boîte de jeu contient un message un peu désespéré. Suicide ? Ce n'est pas sûr !

La curiosité est vite attisée. Le joueur a beau savoir qu'il n'explorera pas de gigantesques contrées (et peut-être, à cause de cela), il s'accroche aux quelques objets qui sont là. On commence par ouvrir les tiroirs, fouiller la corbeille, allumer la télé et bien sûr l'ordinateur. On collecte ça et là quelques indices. Une certaine atmosphère s'installe et le jeu devient réellement fascinant. *Intérieur* est une excellente idée... de jeu ; mais joue-t-on vraiment ? *Intérieur* est une étrange et prenante simulation qui est la bienvenue sur le standard *MSX*.

accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
durée : de plusieurs jours à plusieurs semaines pour atteindre la fin du jeu.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

D- DAY

Games Workshop
cassette pour ZX Spectrum

Ce wargame de grande qualité qui simule le débarquement allié sur les côtes normandes en 44, bénéficie de l'expérience de Games Workshop dans le jeu sur table. Il s'agit d'un programme-arbitre entre deux joueurs disposant chacun de 50 à 60 unités. (Attention ! Il est impossible d'y jouer en solitaire comme avec un programme-adversaire). L'un des joueurs joue les Alliés ; l'autre, les Allemands. Ce programme sur cassette offre quatre scénarios !

Dans le premier, le Débarquement lui-même, le vainqueur est celui des joueurs qui parvient à détruire les deux-tiers des forces adverses. Le deuxième impose les mêmes conditions de victoires mais avec, de surcroît une limite de temps pour le joueur-allié. Les scénarios trois et quatre concernent la bataille pour les ponts sur le Rhin. Le joueur-allié doit, bien sûr, occuper le pont d'Arnhem, tandis que le joueur-allemand tente d'éliminer les deux-tiers des forces alliées. Chaque unité, comme dans les plus classiques des wargames, porte un nom, a un potentiel de tir, de mouvement, d'attaque et de défense ; a le choix entre le feu direct ou indirect, etc.

Bref, tous les ingrédients du wargame sont là pour le plus grand plaisir des amateurs. Comme toujours dans ce type de jeu, la lecture de la carte à l'écran demande un certain temps d'accoutumance, mais rapidement — et si l'on est motivé — on s'y retrouve assez bien. Un très bon jeu.

accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
durée : environ deux jours/partie
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

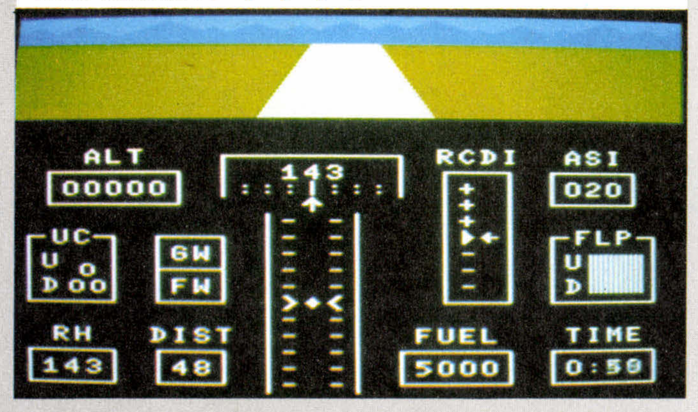


FLIGHT PASS 737

Infogrames
cassette pour MSX 32 K

On ne simule pas un vol de ligne sur Boeing 737 de la même manière que celui d'un coucou de la première guerre mondiale. Les manœuvres doivent être beaucoup plus précises... Avec les volets, il faut lancer l'appareil à la vitesse de 180 à 200 nœuds. En-dessous, c'est dangereux et au-dessus, ce sont les volets d'hypersustentation qui risquent d'être endommagés. Après le décollage et à environ 300 pieds (en appuyant sur les touches A et F), vous faites rentrer le train et les volets. Ce qui a pour effet d'augmenter la vitesse, mais de réduire de beaucoup la portance. Gare au décrochage ! Le but du jeu est, selon les différents niveaux de jeu (il en compte 6), de conduire son zinc à bon port en un minimum de temps. Une barrière de montagne (de 5 000 à 9 200 pieds) rend plus ou moins aisé le voyage. La longueur de la piste varie, ainsi que les conditions météo. Et gare aux éventuels incendies de moteurs. Un jeu calme, agréable qui donne bien l'impression (imaginée) de piloter un boeing.
Ce jeu est l'adaptation française d'un programme édité par Anirog (manuel de jeu en français également).

accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
durée : plusieurs dizaines de minutes/partie
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

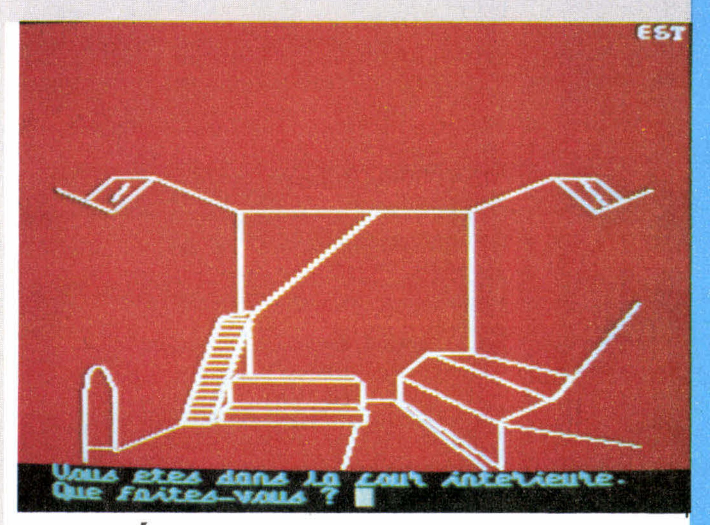


LE RETOUR DU Dr GENIUS

Loriciels
cassette pour Oric/Atmos

La suite d'un film à succès déclenche toujours une saine inquiétude. Zorro, le retour de Zorro, le retour du fils de Zorro, etc. Avec Dr Genius, on craignait... Eh bien non ! Bonne surprise, *Le retour du Dr Genius* est un jeu d'aventure de qualité. Meilleur même que le premier. Le graphisme est attrayant, quoique l'affichage soit très lent, mais l'aventure est bien menée.
Le thème est celui de cet être diabolique — le Dr Génius — qui, une fois encore, a décidé de détruire la Terre. Comme il est bon joueur, il laisse une chance à ceux qui auraient la témérité de l'affronter. Rendez-vous dans son vaisseau spatial ! Il vous reste alors 20 minutes et 400 points de vie (appelés unités de force) pour venir à bout du savant fou...
L'analyseur de syntaxe a été amélioré et autorise la frappe de trois mots au clavier : verbe + nom + qualificatif (exemple : prends livre vert).
Nous avons ainsi visité une bonne trentaine de salles sur trois étages. Le papier, la gomme et le crayon sont indispensables pour relever le plan du vaisseau. Le Dr Genius nous a pour l'instant échappé. Mais ce n'est plus qu'une question de minutes, bien sûr ! Un bon jeu classique aussi bien pour débutant que pour joueur confirmé.

accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
durée : plusieurs semaines pour atteindre le but du jeu.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

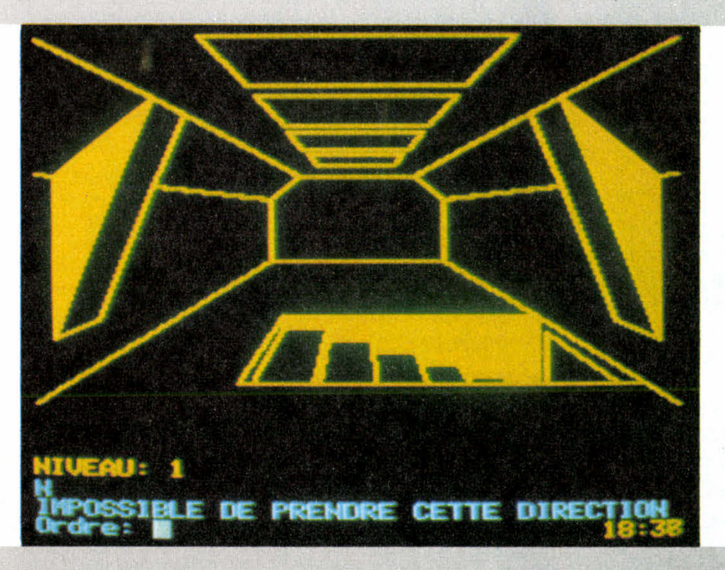


MONTSÉGUR

Norsoft
cassette pour Oric/Atmos 48 K

Vous avez été choisi à contre-cœur par un vieil homme sentant sa mort prochaine comme dépositaire de son secret, lors de vos vacances dans le centre de la France. Il prétend être le dernier des « parfaits », les prêtres de l'épopée Cathare. Il vous remet un parchemin. Celui-ci rassemble les éléments permettant de découvrir le trésor des trésors, celui qui motiva tout l'univers médiéval : la Pierre Philosophale. Vous partez pour la Montagne sacrée, dernier refuge des Cathares, le château de Montségur. Une magie à remonter le temps vous y attend. Destination : XIIIe siècle ! (prise de Montségur en mars 1244). Le programme vous donne même le plan exact de la fameuse ruine.
L'analyseur syntaxique de ce jeu d'aventure centré sur l'histoire est un peu rudimentaire puisqu'il faut taper le verbe, puis RETURN, puis le nom, également suivi de la même confirmation pour obtenir enfin une réponse. Pour savoir s'il est possible de trouver un objet, il faut taper OBJET devant chaque nouvelle image. Heureusement, le programme est rapide. Mais c'est fastidieux.
Autre sujet de découragement, les chutes. On veut bien qu'un faux pas nous fasse tomber des remparts, mais pas tout le temps ! Le vocabulaire comporte lui aussi ses faiblesses si bien qu'il est très difficile, même pour des habitués, de découvrir avec agrément cet univers. C'est d'autant plus dommage que la face de présentation est particulièrement alléchante.

accessibilité : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
durée : plusieurs jours à plusieurs semaines pour atteindre le but du jeu.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷





BRIDGE CONTRACT II

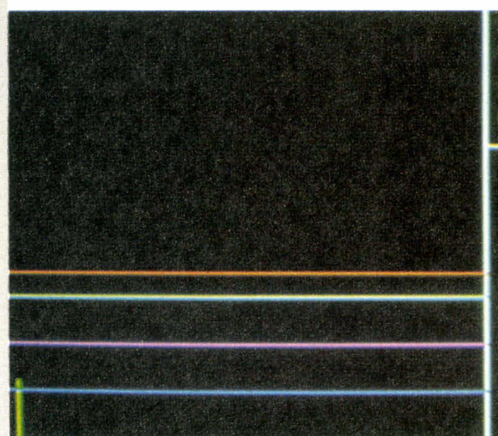
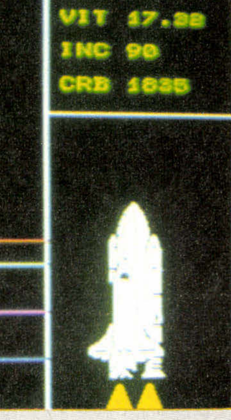
Continental Software
cassette pour Memotech MTX 512
Assez curieusement, le bridge semble résister aux investigations des programmeurs. *Bridge contract II* n'est guère meilleur que ses prédécesseurs réalisés pour d'autres machines, et notamment *Apple*. Un point pour le graphisme, on voit des cartes et non des donnes résumées sous la forme lettres et chiffres.
Ce programme est surtout à déconseiller aux débutants : il met en œuvre un système d'enchères purement anglo-saxon. Aucune chance de le retrouver sur les tables françaises. Pour les amateurs, précisons qu'un seul joueur est humain (Sud) ; que, si le contrat est joué par Nord, c'est Sud qui prend sa place. Le programme affiche le nombre de points d'honneur, mais ne tient pas compte des plus-values de distribution et de soutien. Le système d'enchères est dérivé d'un ♣ artificiel, avec un sans-atout faible (13-15). La seule convention décrite est le 2 ♣ Stayman. Le programme ne semble pourtant pas s'en préoccuper. Un petit « plus » en attaque. Ce qui ne peut sauver le programme. Bref, encore du pain sur la planche pour avoir un bridge correct sur ordinateur.

accessiblité : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
durée : quelques minutes par donne
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
nous aimons : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷

SOS SPACE

Minipuce
cassette pour MO 5
Alors que les simulateurs de vol connaissent un grand succès auprès des joueurs, les simulateurs de navette commencent à se multiplier. Celui de la toute jeune société Minipuce est le premier du genre pour Thomson *MO 5*. Cela manquait. Il ne vaut certes pas *Rendez-vous* (pour Apple), conçu par un ingénieur en vols spatiaux, mais il est fort acceptable. Le vol est divisé en plusieurs parties. La première concerne la mise en orbite : il faudra incliner correctement le vaisseau pour lui donner à la fois vitesse ascensionnelle et horizontale. Puis, viendra bien vite la phase de rattrapage des satellites. Là, le jeu se mute rapidement en jeu de gestion, où il faut avant tout économiser le carburant, sinon vous risquez de rester indéfiniment en orbite...

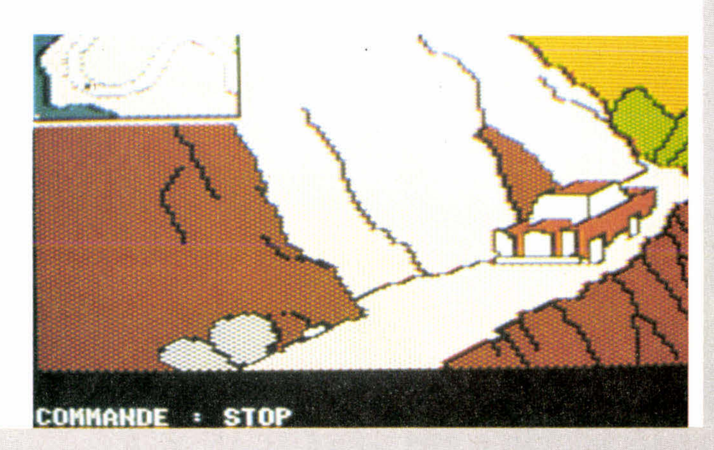
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : quelques dizaines de minutes par partie.
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷

LA CITÉ PERDUE

Excalibur
disquettes pour Apple (deux disquettes double-face)
Journaliste et homme d'action, toujours en quête d'un scoop, vous partez aux antipodes rejoindre l'un de vos amis, un certain professeur Mac Dowell, passionné d'archéologie. Il vous a fait la confidence d'une étonnante découverte et a besoin de vous. Ainsi commence le scénario de ce jeu d'aventure original. Le thème est classique, mais la facture l'est beaucoup moins ; elle est même un peu décourageante au début. Après l'atterrissage de votre avion (vu d'un hublot), un chauffeur vous attend. Vous soupçonnez le piège, mais vous êtes quasiment contraint de monter dans son véhicule pour poursuivre la partie.
On retrouve ici comme dans *Amazon* (thème proche) la volonté croissante des auteurs de guider les joueurs en début de partie plutôt que de les laisser « se noyer ». C'est une bonne initiative. Parvenu dans une impasse, le chauffeur tente de vous faire « avaler votre bulletin de naissance ». Le joueur entre ici dans la partie « arcade » du jeu. Il faut « boxer » l'adversaire. Une mire est déplacée à l'aide des touches I, J, K et M. La barre d'espacement sert à porter les coups. Le joueur apprend rapidement qu'il faut frapper deux endroits précis pour assommer l'adversaire. Sans être inintéressante la démarche choisie par les auteurs est un peu bloquante. Il faut bien relancer huit fois le jeu pour enfin parvenir à se débarrasser de ce coriace adversaire.
Jusque-là, le jeu ne nous avait pas tellement passionné. En fait, il faut dépasser ce stade pour apprécier toutes les qualités du jeu.
L'idée de la fenêtre de déplacement dans le coin haut et gauche de l'écran est très bonne. Le joueur choisit un sens de déplacement à l'aide des quatre touches I, J, K et M et voit sous forme de point sa voiture se déplacer sur le terrain jusqu'au carrefour suivant, lieu d'un nouveau choix. Le joueur finit par découvrir la maison du professeur et le corps étendu de celui-ci. A peine remis du choc qu'il a reçu sur la tête, il vous raconte qu'il a pu acheter une pierre d'un genre très spécial. Un bruit sur le balcon, l'ombre d'un homme qui s'enfuit, une brève poursuite qui s'achève par la vision d'un OVNI qui décolle... Vous êtes au cœur d'une aventure que nous ne déflorerons pas davantage. Une aventure bien conduite finalement...

accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
durée : de plusieurs jours à plusieurs semaines pour atteindre la fin du jeu.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷



OPERATION MARKET GARDEN

SSI

disquette pour Apple

Operation Market Garden est le dernier et sans doute le meilleur des wargames de la série IIe Guerre mondiale de cet éditeur.

La boîte de jeu comprend une disquette, avec une face scénarios et une face jeu, un livret de règles très complet et deux très belles cartes couleurs plastifiées. Vous êtes à la place de « Monty ». En onze jours, vous devez capturer les ponts d'Eindoven, de Wijmegen et d'Arnhem, intacts. Un corps blindé parti au sud d'Eindoven doit rejoindre les trois têtes de pont tenues par les éléments parachutés britanniques, américains et polonais. Cent kilomètres contre le temps et les blindés du Feldmaréchal Model.

Un tour de jeu correspond à une journée en temps réel. Le jeu se déroule à l'échelle du bataillon. Il y en a 75 pour les Alliés et 81 pour les Allemands. Chaque unité dispose de « points d'opération » qui peuvent être employés soit pour le mouvement ; soit pour le combat ; soit encore une combinaison des deux. Ces points sont attribués en fonction du type d'unité, de la position occupée et du commandement (H.Q.).

Le joueur-allié doit à tout prix préserver ses lignes de ravitaillement le long du couloir d'offensive des blindés, ce qui l'oblige à laisser des forces en arrière, tout au long de sa progression.

La météo joue un rôle primordial. Le mauvais temps cloue au sol l'aviation alliée, supprimant le ravitaillement et les renforts destinés aux éléments parachutés derrière les lignes ennemies, ainsi que l'appui au sol des blindés.

Les déplacements du curseur sur la carte (31 × 30 hex) sont peu agréables, surtout lorsqu'il faut passer d'une zone de combat à l'autre.

Cet excellent jeu tactique est réservé aux wargameurs confirmés, de par sa grande complexité. Jeu en solitaire (côté Alliés uniquement) ou à deux le programme est alors arbitre.



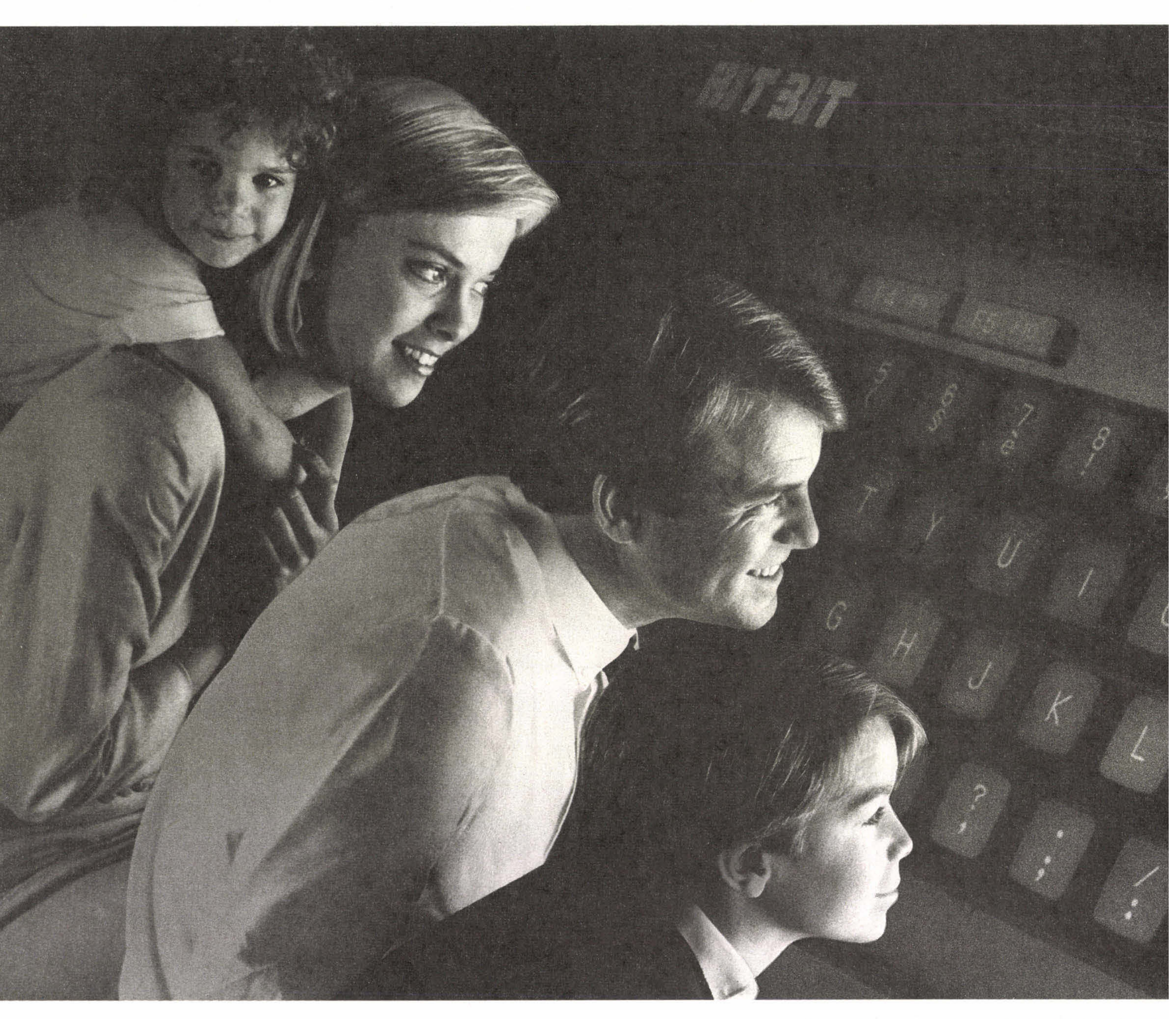
accessibilité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
durée : un à deux jours par partie. Sauvegarde possible à la fin de chaque tour de jeu.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

CARNET D'ADRESSES

- **Borderbund Software***
- **Ère informatique**
27, rue de Léningrad, 75008 Paris. Tél. : (1) 387.27.27.
- **Excalibur***
- **Games Workshop**
17-18 Hy the Road, London NW10 6RT (GB). Tél. : (01) 960.47.75.
- **Infogrames**
79, rue Hippolyte-Khan, 69100 Villeurbanne. Tél. : (7) 803.18.46.
- **Loriciels**
53, rue de Paris, 92100 Boulogne. Tél. : (1) 825.11.33.
- **Micro Programme 5**
82-84, boulevard des Batignolles, 75017 Paris. Tél. : (1) 293.24.58.
- **Minipuce**
36, domaine de la Boissière, 78890 Garancières. Tél. : (3) 486.51.13.
- **Norsoft**
49, rue des Rosiers, 14000 Caen.
- **Sprites**
23, rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois. Tél. : (1) 270.41.92.
- **SSI***

*** distribué par Sivéa**
33, boulevard des Batignolles, 75008 Paris.
Tél. : (1) 522.70.66.

C'EST NOUVEAU.



C'est nouveau. C'est SONY. C'est le micro-évènement de l'année. SONY fait son entrée dans la micro-informatique avec le HIT BIT.
Toute l'avance technologique SONY se retrouve derrière l'écran et autour du clavier AZERTY professionnel : une mémoire de 64 Ko RAM, des possibilités d'extensions périphériques SONY aussi nouvelles que complètes, une logique de manipulation qui simplifie les modes d'accès, les fonctions graphiques, etc. Le HIT BIT utilise le nouveau standard international MSX, seul standard à pouvoir mettre tout le monde, et le monde, d'accord. En tout cas le seul qui puisse offrir aujourd'hui une compatibilité logicielle réelle, permettant de multiplier le choix des programmes existants ou à venir. Sans compter

HB 75 F
Microprocesseur Z 80. Mémoire : 80 K RAM, 32 K ROM, 16 K dédiés au logiciel intégré. Logiciel : BASIC MSX et logiciel intégré. (MSX est une marque déposée de Microsoft Corporation.)
Périphériques
Lecteur enregistreur de programmes SONY. Lecteur de disquettes 3 pouces 1/2 SONY. Table traçante SONY. Joysticks et joysticks à télécommande infrarouge SONY.
Logiciels
Plus de 20 titres disponibles dont Lode Runner, Choplifter (© Broder Bund Software), Creative Graphics (© Hal), etc.

L'ORDINATEUR

C'EST LE HIT BIT.



L'ordinateur SONY HIT BIT 75 F

les 20 logiciels SONY déjà disponibles. Micro-ordinateur personnalisé, le HIT BIT est aussi très personnel. Il a une mémoire à part. Un logiciel intégré de gestion qui prend des notes, sert d'agenda, tient des plannings et listes à jour. Un plus SONY qui devient vite une grande idée quotidienne. Et qui permet, dès la première utilisation, de comprendre en quoi le HIT BIT diffère des autres micro-ordinateurs. Le HIT BIT c'est un ensemble de nouvelles technologies programmées vers l'avenir. C'est aussi une nouvelle philosophie de la micro-informatique. Autrement, il ne serait ni vraiment nouveau, ni vraiment SONY.

SONY®

SELON SONY.

LEUTHE ET ASSOCIES

J'AI MAL A MON MICRO

La micro-informatique individuelle se porte-t-elle bien ou mal ? Certains prédisent l'effondrement ; d'autres, l'explosion ! Le marché de la micro est à « haut-risque », c'est bien le moins qu'on puisse dire. Comment toucher les 99 % de Français qui n'ont pas de micro ? S'il y avait une recette, cela se saurait. Pour l'instant, bien malin qui peut dire comment cet univers va évoluer. Engouement pour *Amstrad* ; faillite pour *Oric* ; jet de l'éponge pour *Micronique* ; optimisme tonitruant pour *Sony* qui débarque avec son MSX ; chute des prix, telles sont quelques-unes des données du moment. Le prochain Sicob devrait un peu éclaircir la situation.
Côté jeux, tout va bien. Jamais nous n'avons reçu plus de jeux à tester, et les maisons d'éditions prolifèrent. Afin de vous permettre de faire les meilleurs choix, voici notre « bulletin de santé ».

LES FIRMES

• Micronique, la société française qui commercialisait depuis de nombreuses années la gamme des *Hector,* abandonne la vente d'ordinateurs. C'était de bien bonnes machines, surtout du point de vue des langages (Basic puissant et Forth). Mais elles étaient chères et la ludothèque restreinte. Micronique continuera de fabriquer des cartes-mères pour micro, la société HF Séca s'occupera des problèmes commerciaux. Ainsi, aurons-nous prochainement l'occasion de vous présenter le *HF B2000.* Il devrait coûter 2 990 F pour 64 K-octets.

• Electron, la société anglaise qui fabrique *Acorn* vient d'être partiellement rachetée par Olivetti. Une bouffée d'oxygène, car l'Electron-Acorn n'a pas connu un franc succès.

• La faillite d'Oric Angleterre ne connaît toujours pas, à l'heure où nous mettons sous presse, de dénouement. Chez Oric France (A.S.N.), on garde un optimisme de bon ton, mais on s'inquiète de la remise « à plus tard » du *Stratos,* successeur d'*Atmos.* Bref, tout va mal, en attendant un éventuel rachat.
Il y a aussi de bonnes nouvelles pour les joueurs et autres amateurs de programmation : la guerre des prix, qui profite bien aux consommateurs (voir p. 53).

LES NOUVEAUTÉS

• Le micro qui a le vent en poupe est sans conteste *Amstrad CPC 464,* comprenant l'unité centrale, le lecteur de cassettes et le moniteur. Le tout pour 2 990 F (avec moniteur noir et vert) et 4 490 F avec moniteur couleurs moitié couleur, moitié monochrome. Il s'en vendrait, selon la société Amstrad, 17 000 par mois, rien qu'en France ! Un beau score.
La sortie prochaine de *l'Amstrad CPC 664,* c'est-à-dire avec lecteur de micro-disquettes incorporé (unité centrale + lecteur de disquettes + moniteur couleurs : 5 990 F) (photo ci-dessus) devrait connaître elle aussi un franc succès, libérant par là-même un important marché de l'occasion sur l'*Amstrad CPC 464.*



• En attendant la sortie du Thomson *TO 9* (annoncé pour septembre), il faut parler de la spectaculaire contre-offensive d'Atari. Jack Tramiel a encore frappé ! L'homme qui lança Commodore aux Etats-Unis, a récemment repris en main la destinée d'Atari. L'une de ses premières mesures fut de faire chuter le prix de *Atari 800 XL* : 1 700 F en France, en version Sécam. Un 64 K-octets avec une ludothèque de plusieurs milliers de jeux dont plusieurs centaines en France, c'est vraiment le meilleur rapport jeux/prix. Sa disparition courant 85 n'est ni prévue, ni annoncée, mais l'expérience nous dit qu'il ne faudrait pas s'en étonner. D'autant que vient d'apparaître son successeur, *Atari 130 XE* (voir micros pour joueurs).
En résumé, 128 K-octets de mémoire vive pour 2 300 F et compatibilité totale avec le *800 XL* !

LES JEUX

• Les plus forts arrivages concernent *Amstrad CPC 464.* Les éditeurs français de logiciels ont flairé le marché. C'est ainsi que trente nouveaux logiciels viennent d'être transposés pour *Amstrad.* Les éditeurs les plus rapides dans cette conversion : Cobra Soft, Ere Informatique, Innélec-No man's Land et Loriciels (que les autres se fassent connaître !).

• *QL Sinclair,* version francisée, connaît également ses premiers jeux, et notamment *QL-Chess* que nous testerons bientôt pour vous.

• Côté *Apple,* tendance inchangée avec des nouveautés régulières. Les possesseurs de *Laser 3000* (compatible Apple) en sont ravis ! Les autres machines sont un peu dans l'ombre, à l'exception du *MO 5,* du *ZX Spectrum,* et de *Oric/Atmos,* pour lesquelles les programmes de jeux sont produits avec régularité.
En résumé, la plupart des sociétés font grise mine, mais... les amateurs se portent de mieux en mieux.

ECRIRE L'AVENTURE

L'édition en français de *Adventurewriter* (par Sofitec) est un événement dans l'univers des jeux d'aventure sur micro-ordinateur. Il permet en effet d'en programmer, sans connaître le moindre mot de Basic. Il passe sur des micros de 64 K de mémoire vive parmi lesquels figurent *Atari, Commodore 64, Apple IIe et IIc, IBM PC, XT Victor* et *Apricot*, pour un prix variant entre 495 et 620 F selon les micros. En tant que scénariste, vous pouvez définir jusqu'à 251 lieux différents reliés ou non entre eux ; 254 objets ou personnages de rencontre et le vocabulaire peut compter jusqu'à 254 références. Le jeu que vous aurez créé tiendra sur une face de disquette et fonctionnera en Assembleur. Hélas, pour l'instant, seulement en mode texte, mais le graphisme est peut-être pour bientôt...
Sofitec, 207, rue Galliéni, 92100 Boulogne, Tél. : (1) 605.88.78.

LE CASSE A LA PUCE

La Nuit des Puces qui s'est déroulée le 27 avril au Palais des Expositions, de la Porte de Versailles à Paris, sous les auspices du Ministère de la culture/Octet, de TF1, avec la participation d'Europe 1 et de Télérama, a été l'occasion pour tous les pros et les fanas de micro de se retrouver et de couronner les lauréats, lors d'une vraie fête du logiciel.

Les « Puces » d'or, d'argent et de bronze récompensaient respectivement *Sinfonie* (programme acoustique), le groupe de concepteurs vidéo « Wonder Product » pour l'ensemble de ses créations et *L'imageur documentaire,* de la Société Européenne de Propulsion.

Notre collaborateur Olivier Tubach a reçu, en compagnie des autres concepteurs de la société *Ludia,* la deuxième mention pour le jeu *Le casse,* présenté dans J & S N° 31.


photo D. Guiserix.

La chanteuse Sapho félicitant Olivier Tubach... avec un beau « diplôme ».

SONY SE LANCE

Le *Hit bit 75 F* de Sony — nous dirons le *Sony MSX* — vient à peine de sortir de son emballage, pour être présenté à la presse. Ses caractéristiques sont les suivantes : 80 K de mémoire vive et la norme MSX (compatibilité totale entre tous les micros au standard MSX) pour 3 400 F. Cela ne suffit pourtant pas pour préciser la minutie avec laquelle Sony compte s'implanter en France.

Le clavier du *Hit Bit* a été entièrement francisé et il dispose d'ores et déjà d'une large gamme de périphériques : lecteur de disquettes 3,5 pouces (3 500 F), table traçante, manettes de jeux à infra-rouge et 25 logiciels à adjoindre à tous ceux qui sont sortis pour les autres *MSX* du marché. Sony, qui détient un tiers du marché nippon (700 000 *MSX* vendus en 84), compte représenter en un an 25 % du parc français de micro-ordinateurs *MSX.*
Mais le Sony, comme les autres *MSX* ne deviendra intéressant pour les joueurs que si les éditeurs de logiciels français accroissent leurs efforts de création ou de traduction de logiciels au standard *MSX.* S'il n'est plus vrai aujourd'hui de dire *MSX* = jeux d'adresse, il n'en reste pas moins vrai que la ludothèque est encore restreinte. Surtout que le standard japonais va devoir affronter deux concurrents de taille : *l'Amstrad* (meilleur rapport qualité/prix pour la configuration complète) et le tout nouvel *Atari 130 XE* avec ses 128 K pour 2 300 F. Autant dire que le pari de Sony n'est pas gagné.



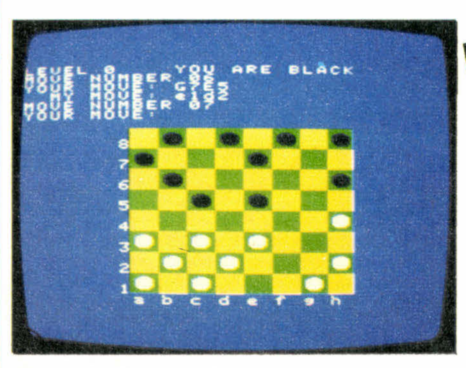
PRISM = GOLDSTAR

Le *Prism MSX* que nous vous avions récemment présenté devient le *Goldstar/ASN.* De nouveaux accords de distribution ayant été signés entre ASN (assurant la diffusion d'Oric) et Lucky Goldstar International Corporation, une société, l'auriez-vous deviné, coréenne !

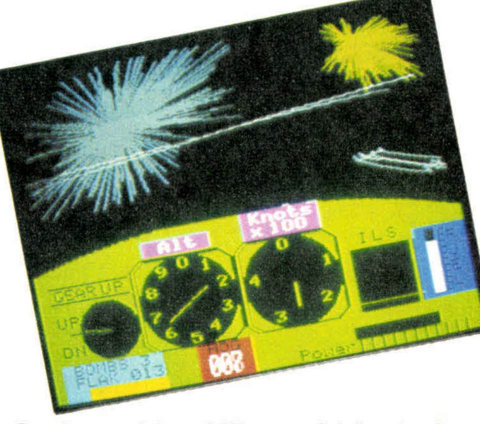
Le *FC 200 MSX* (ou *Goldstar-ASN*) est construit autour d'un microprocesseur Z 80 A, dispose de 64 K-octets, de 16 Ko pour la mémoire d'écran et comme tous les micros au standard *MSX,* d'un affichage haute résolution de 256 × 192 points (ou « pixels »). Parmi les périphériques, les joueurs peuvent d'ores et déjà compter sur des manettes de jeu et un lecteur de disquettes.

PÊLE-MÊLE

La place nous manque pour décrire en détail tous les jeux que nous recevons. Parmi ceux que nous avons vus depuis deux mois, en voici quelques-uns qui méritent d'être cités...



Checkers (MTX 512) : pour ceux qui aiment les américaines. Mais nous, on préfère les dames françaises...



Dambuster (chez ASN pour Oric) : simulateur de vol et mission dangereuse : détruire les barrages adverses.

Cribbage (JK, chez ASN, pour Oric) : affrontez votre ordinateur à ce jeu de cartes, présenté dans le nº 26.

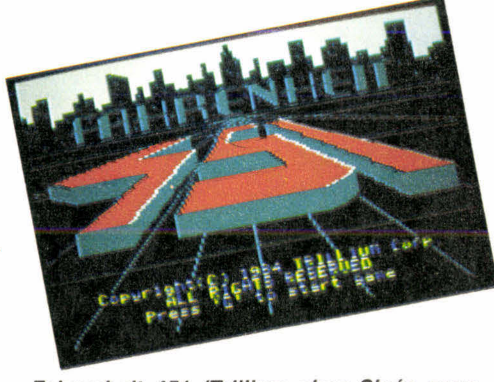
Titanic (VTR pour ZX Spectrum) : gros, très gros coffre à bijoux ! Vous partez à la recherche de la fabuleuse épave.

FBI (Infogrames pour MO5) : jeu d'adresse, mais non dénué de réflexion : une chasse aux pourvoyeurs d'alcool.





Midway (PSS pour Commodore) : très bonne simulation de la bataille du Pacifique, avec 60 % de réflexion et 40 % d'adresse.



Fahrenheit 451 (Trillium chez Sivéa pour Apple) : jeu d'aventure dans l'univers surchauffé de Ray Bradbury. Pour confirmés.

LOUEZ VOS DISQUETTES !

Tous ceux qui possèdent un *Spectrum+*, un *IBM*, un *Apple*, un *Macintosh*, un *Commodore 64*, un *Oric 1* ou *Atmos*, un *TO7*, un *MSX* ou un *Amstrad* (ça fait du monde) peuvent être a priori intéressés par la formule de location proposée par Softland... D'abord on s'abonne au club (200 F pour les moins de 20 ans et 250 F pour les autres). Ensuite, chaque logiciel emprunté (jeux ou autres) est loué 5 F par jour. (Le jour du prêt, les dimanche et jours fériés ne sont pas comptés). Ce n'est pas cher. Il faudra quand même laisser un chèque en caution. (Renseignez-vous sur la conséquence d'une éventuelle destruction !). Toute personne qui entraîne cinq nouvelles personnes à adhérer reçoit un avoir de 50 F de location. Intéressant ! (9, rue de Douai, 75009 Paris. Tél : 874.05.20. Métro Pigalle).

MANIFESTATIONS

- Les 14, 15 et 16 juin prochains se déroulera à Paris, Porte de Versailles, la désormais traditionnelle Apple Expo. Prix d'entrée : 50 F. Entrée gratuite pour les membres du Club Apple. Et demi-tarif, pour ceux qui se présenteront avec une revue exposante sous le bras... (...dont J & S) Une garderie (d'enfants !) ; des boutiques « goodies » (Tee-shirts, survêtements frappés à la pomme : de quoi se transformer en homme-sandwich) et, plus intéressant, de nombreuses démonstrations parmi lesquels le réseau local « Apple Talk » (avec accès aux grandes banques de données mondiales) ; une salle dédiée aux logiciels sur *Macintosh* et *Apple II* ; et deux salons réservés aux « développeurs ».
- Les Olympiades de la Micro-informatique à Nantes du 4 au 8 juin, place du Commerce. Initiation et concours sur TO7. 7O et MO5.

A LIRE

Programmes de jeux de rôle et d'aventure sur Apple IIe et IIc, par Delton Horn, traduit et édité par P.S.I.
A la découverte des jeux d'aventure ; construction du scénario ; graphismes et effets sonores ; vendre votre logiciel ; etc. Tels sont quelques-uns des chapitres de cet ouvrage que nos lecteurs qui peuvent accéder à un *Apple* ne doivent ignorer. Indispensable ! De plus, tous les programmes présentés sous forme de listing commenté sont rassemblés sur une disquette ! De quoi craquer.
PSI Diffusion. B.P. 86, 77402 Lagny/Marne Cedex. Tél. : (6) 006.44.35. 140 F.

FEUILLETÉS POUR VOUS...

Parmi les nouveautés des éditions P.S.I. nous avons sélectionné pour vous :

• *102 programmes pour Amstrad* par Jacques Deconchat. Un ouvrage rempli de jeux simples, dont les listings dépassent rarement une page et qui permettent d'apprendre à programmer. Le débutant y trouvera de nombreux conseils, notamment la manière de créer des symboles graphiques utilisés comme des caractères.

Le même ouvrage a été adapté pour les possesseurs de cette bonne machine qu'est *Hector.*

• *Super jeux MSX* s'adresse bien sûr à tous ceux qui ont adopté une des quinze machines made in Japan. Le joueur-programmeur y trouvera de quoi passer des centaines d'heures au clavier. La « listingthèque » de base comprend toujours : jeux d'adresse ou de réflexion simple, jeux de casino, balistique : Puissance 4, tour de Hanoï, Awari, atterrissage, et les classiques simples de l'adresse comme Centipède, mur de briques, course automobile.

• A paraître aux éditions P.S.I. : *Amstrad en famille ; Assembleur et périphériques des MSX ; Exploration des disquettes du Commodore 64 ; Electro-basic ; L'ère du Vidéotex.*

• *Cocktail Micro. L'informatique de A à Z,* par William Bates aux éditions Hachette informatique.



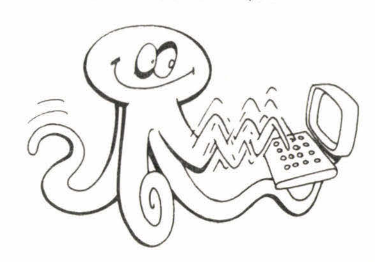
Imaginons un seul instant que vous ayez jusqu'à présent boudé la micro-informatique (on peut se tromper). Pour rattraper en une seule fois votre retard, *Cocktail micro* vous dit tout (ou presque) sur la micro. 363 pages, 175 F.

• Toujours aux éditions P.S.I., et cette fois pour les amateurs de *Commodore, Basic Plus, 80 routines sur Commodore 64.*
Un ouvrage qui intéressera l'amateur confirmé (en « fin de Basic ») comme le débutant, même s'il ne comprend pas encore « tout ». De courts listings Basic vous permettront de mieux « finir » vos propres productions.

LE PRIX DE LA MICRO-INFORMATIQUE

En micro-informatique, les prix changent sans cesse. Et plutôt à la baisse, heureusement. Pour que vous vous teniez au courant, nous avons rassemblé les prix couramment pratiqués des unités centrales les plus connues. Ils figurent sur notre tableau dans la première colonne. Mais, comme vous le savez pour la plupart, un micro-ordinateur ce n'est pas seulement un peu de mémoire et un clavier. C'est aussi un lecteur — de cassettes le plus souvent — et une télévision ou un moniteur. Le prix de la micro-informatique, le vrai, c'est celui de la « configuration », comme on dit. C'est-à-dire : l'unité centrale + lecteur (cassettes ou disquettes) + un écran. Nous avons compté 400 F pour le lecteur de cassettes et 1 000 F pour une télé d'occasion ou un moniteur monochrome (noir et vert ou noir et jaune). Une colonne de notre tableau fait figurer le prix de l'ensemble. Certaines machines comprennent — à l'achat — soit le lecteur, soit même le lecteur et le moniteur : (c'est le cas de *l'Amstrad*) : mettez-les à leurs places réelles. Enfin, pour comparer ce qui est comparable, nous avons fait figurer la mémoire vive (en Kilo-octets) dans la dernière colonne.

Si la mémoire est très importante pour celui qui, amateur ou non, désire programmer, elle l'est aussi pour le joueur quand il achète une machine. Pas de mémoire, pas de jeux de qualité. Mais attention, le « prix au kilo » varie énormément d'une machine à une autre. Avant de faire votre choix, faites le rapport prix/mémoire. Vous découvrirez avec surprise que le Kilo-octet du *Laser 210* est à 322,5 F, alors que celui de *Atari 130 XE* est à 17,95 F !



CHUTES LIBRES

Parmi les records de chute, signalons :
• le *ZX Spectrum +,* désormais à 1 660 F (au lieu de 2 530 F).
• *Atari 800 XL* à 1 700 F ;
• *Lansay 64* à 2 995 F (chute de 2 000 F).

Noms	UC* en francs	Configuration	Mémoire vive
ZX 81	560	1 960	1
Alice	1 199	2 599	4
Laser 210	1 290	2 599	4
Oric/Atmos	1 580	2 980	64
ZX Spectrum	1 660	3 060	48
Laser 310	1 690	3 090	18
Atari 800 XL	1 700	3 100	48
MO 5	2 180	3 580	48
Atari 130 XE	2 300	3 700	128
MZ 720	2 400	3 400	64
Alice 90	2 495	3 895	40
Commodore 64	2 750	4 150	64
Amstrad	2 990	2 990	64
Yashica	2 990	4 390	64
Lansay 64	2 995	4 195	64
TO 7 70	3 180	4 580	70
MTX 500	3 400	4 400	64
Sega Yeno	3 450	4 850	16
QL	5 500	6 500	128
Laser 3000	5 990	7 300	48
Apple IIe	8 300	12 000	64

* *U.C. = unité centrale*

NOUVEL ÉDITEUR

Les possesseurs de *EXL 100, Thomson TO7* et *MO5* ont tout lieu de se réjouir de la création de Minipuce. Cette société d'édition de logiciels, produit un effort particulier dans le domaine des jeux. Elle vient d'autre part d'éditer deux livres de listings de jeux, et notamment *EXL 100 - 25 programmes,* parmi lesquels on dénombre 15 jeux, des utilitaires et des trucs. Les auteurs, André Gonin et Pascal Moreau, s'engagent à aider leurs lecteurs en cas de difficulté. Chapeau !
Minipuce : 36, Domaine de la Boissière, 78890 Garancières. Tél. : (3) 486.51.13.

GUERRES TRIBALES

Notre dossier sur les jeux de gestion vous a donné le goût du pouvoir. Eh bien, nous vous offrons votre premier royaume. Oh, un tout petit, juste une tribu. Mais vous verrez, ça pose déjà bien des problèmes.

A la suite d'un long exode, votre tribu aborde de nouveaux territoires. Les trois cents membres de la tribu dont vous êtes le chef doivent survivre, donc faire des expéditions de chasse ; mais vous devez aussi vous protéger contre les guerriers d'une tribu qui vit dans la même région que vous... Comment assurer la survie des vôtres ?...

- **joueur :** en solitaire contre le programme ;
- **matériel :** tout micro-ordinateur disposant d'au moins 9 K-octets de mémoire ; et le plan ci-contre.
- **adaptabilité :** 9/10 ; hormis quelques mots de Basic à modifier (voir « adaptation »). Le programme ne comporte aucune instruction graphique, ni même de positionnement (en x et y) à l'écran. Ce qui le rend particulièrement standard. Une table d'équivalence (page 56) facilitera votre tâche.
- **but du jeu :** faire survivre votre tribu et inciter la tribu adverse à quitter le territoire. Vous êtes éliminé quand tous les membres de votre camp sont morts de faim. Vous avez gagné quand la tribu adverse est réduite à moins de 100 éléments.
- **le terrain :** les territoires sont découpés en 26 zones numérotées de 1 à 26 et portant chacune un nom. Remarquez que les initiales et les valeurs se correspondent (A de Awer pour la zone 1, B de Ben pour la zone 2, etc.). Vous obtiendrez souvent des informations exprimées en numéros de zone.
- **début du jeu :** vous êtes sur un territoire quelconque de votre choix. Il faut répondre à trois questions : le nom de votre tribu, puis RETURN (ENTRÉE ou ENTER) ; le nom de la tribu adverse (celui de votre choix) ; et enfin, votre nom de chef de tribu ou le vôtre, si vous voulez ! D'une manière générale, toutes les saisies d'informations par l'ordinateur doivent être suivies de RETURN (ou de son équivalent) pour confirmer ce que vous avez tapé au clavier. Il en ira de même pour avancer dans le jeu, dès que le curseur clignotant apparaît (pause).
- **le tour de jeu :**

a. les nouveaux arrivants : au début de chaque tour, le programme vous indique que de nouvelles personnes désirent se joindre à votre tribu. Vous êtes libre de les accepter toutes, seulement quelques-unes ou aucune, selon vos moyens.
b. le menu : il est composé de quatre points. Pour accéder à l'un d'eux, tapez le chiffre correspondant suivi de RETURN. Examinons chacune des possibilités offertes.

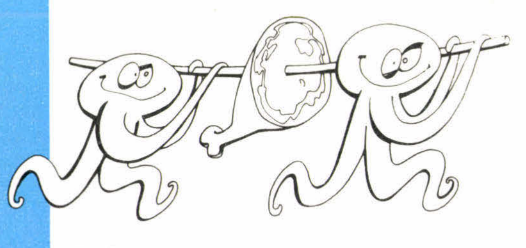
1. ENVOYER DES PISTEURS. Ils ont pour rôle d'espionner la tribu ennemie. Vous pouvez en envoyer de 1 à 8. Pour chacun d'eux, vous devez ensuite indiquer le nombre de jours consacrés à la collecte d'informations.



Plus un pisteur part longtemps, plus il rapporte d'informations sur la tribu adverse. Avec deux ou trois jours de recherche, un pisteur saura seulement vous dire le nombre de vos adversaires et s'ils ont des expéditions en cours. Avec davantage de temps, un pisteur vous indiquera les numéros de zones où se déroulent les expéditions adverses. Ces informations sont essentielles, soit pour éviter les « mauvaises rencontres », soit au contraire pour combattre les guerriers adverses...
Quand vous aurez assigné un temps de recherche à tous vos pisteurs, le menu général sera à nouveau affiché. Vous pouvez alors taper 2 pour lancer des expéditions ou 3 pour les faire partir.

2. EXPÉDITIONS. Ce point du menu vous permet de créer des expéditions. Le programme, après avoir affiché le numéro de l'expédition, vous demande sa destination : tapez le nom de la zone. Il vous indique le nombre de jours de marche nécessaires à son accomplissement. Vous devez ensuite taper le nombre d'hommes la composant, puis le nombre de chasseurs. Le reste constitue le nombre de guerriers.

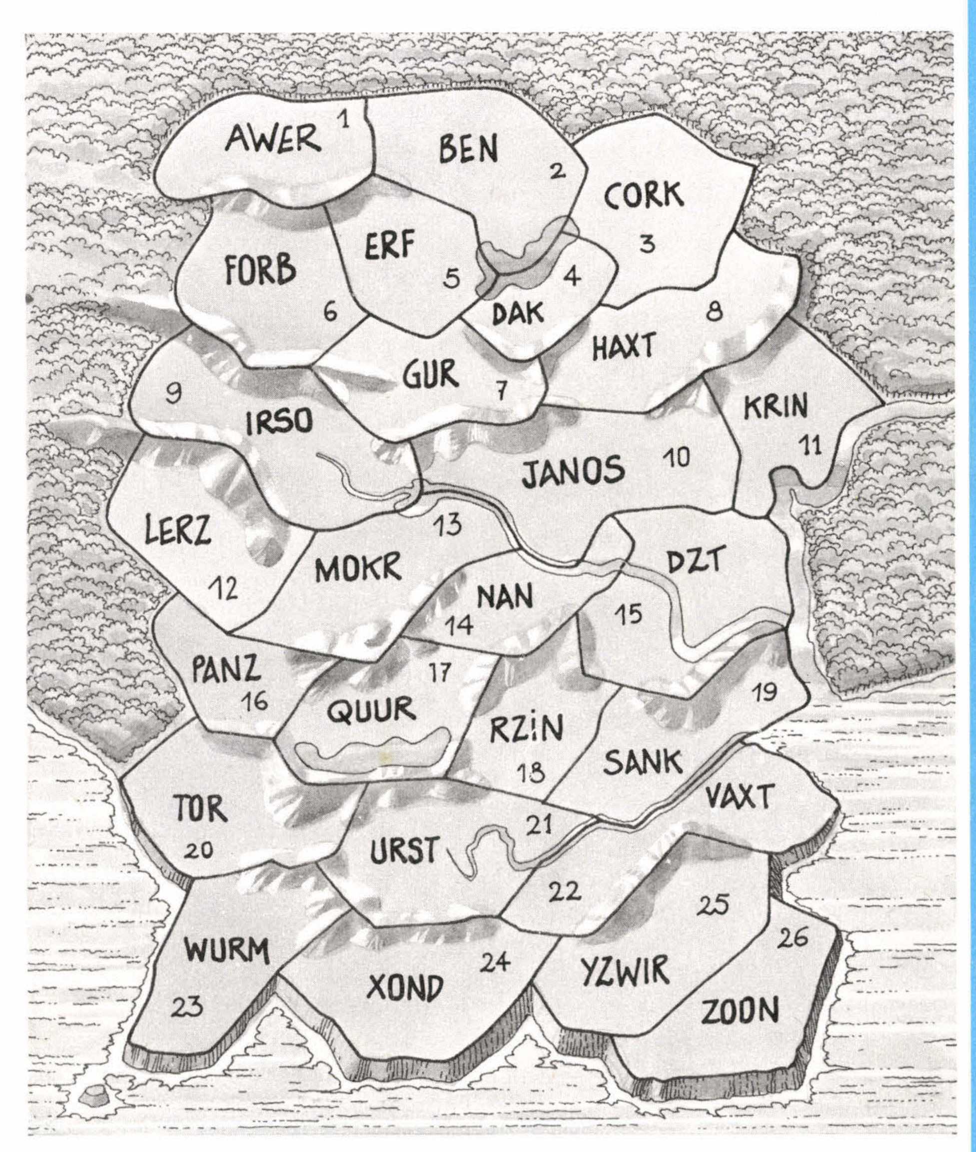
Comment choisir cette répartition ? C'est un des problèmes auxquels vous serez confronté. Il faut savoir que les chasseurs rapportent de quoi se nourrir. Et ce, d'autant plus qu'ils partent longtemps ! Les guerriers ne collectent pas de nourriture, mais protègent l'expédition et éventuellement seront amenés à se battre contre les guerriers de la tribu ennemie.



La répartition dépend de votre situation. Si vous voulez faire une expédition de collecte, il vous faudra de nombreux chasseurs. Si vous voulez faire une expédition guerrière, il faudra lancer à l'aventure de nombreux guerriers et peu ou pas de chasseurs.
Vous pouvez lancer de 1 à 8 expéditions en même temps. Quand vous aurez donné tous vos ordres, le menu général réapparaîtra. Il sera encore temps de lancer des pisteurs si vous ne l'avez pas encore fait ou, le plus souvent, vous donnerez l'ordre de départ.

3. DÉPART. Ici commence le calendrier de votre tribu. De jour en jour, vous saurez à combien s'élèvent les réserves de votre camp et combien d'habitants y vivent. Les pisteurs de retour vous fourniront les résultats de leurs recherches et les expéditions le fruit de leur chasse. Quand toutes les expéditions et tous les pisteurs sont rentrés, vous retrouvez à nouveau le menu général.

4. CHANGEMENT DE CAMP. L'intérêt du changement de camp vous apparaîtra plutôt en fin de partie, alors que vous tenterez de chasser définitivement vos adversaires du territoire. Comme au début du jeu, il vous sera demandé d'indiquer le nom de la nouvelle zone que vous désirez occuper. Quel que soit le nombre de personnes composant votre tribu, elle comporte 20 % d'inactifs, qui restent au camp et ne peuvent participer aux expéditions. Chaque personne du camp consomme une unité alimentaire (UA) par jour. En revanche, les chasseurs et les guerriers en expédition ne consomment pas les réserves. Ils se nourrissent pendant les expéditions. Donc, vous avez intérêt à toujours minimiser le nombre de personnes au camp. Si le camp n'a plus de réserves, la population commence à décliner. A vous de choisir la bonne distance pour les expéditions, sans quoi vous risquez d'affamer votre camp. N'oubliez pas cependant qu'une fois rentrés, les membres d'une expédition commencent eux aussi à puiser dans les réserves... ! A vous d'en tirer les conséquences sur la taille et le nombre de jours de marche de chaque expédition.



Les vingt-six zones du territoire à conquérir.

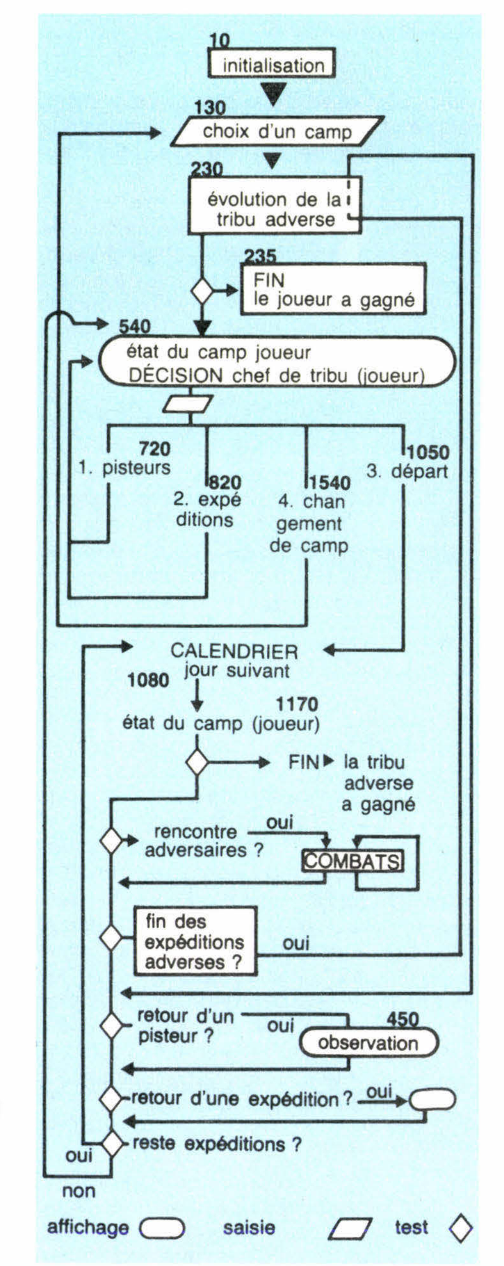
• Vos adversaires : sont d'autant plus agressifs (guerriers) que leur qualité de vie est bonne. S'ils sont pauvres, ils feront essentiellement des expéditions de collecte. Au contraire, s'ils ont d'abondantes réserves, ils n'hésiteront pas à lancer de nombreux guerriers dans la forêt.

• Combats : deux expéditions adverses peuvent se rencontrer. Quand une de vos expéditions est parvenue dans sa zone d'exploration et que cette zone est également l'une de celles qui a été choisie par vos adversaires, il y a combat entre guerriers.
L'ordinateur affichera le nombre de combattants dans chaque camp. En appuyant sur la barre d'espacement, vous saurez comment évolue le combat. Si vous êtes battu, tous les guerriers et tous les chasseurs de votre expédition seront tués. Si vous gagnez, c'est votre adversaire qui sera détruit.
Pour rencontrer une expédition adverse, il faut avoir des informations sur leurs différents lieux d'expéditions et donc lancer des pisteurs. Si à la moitié de son temps de marche, votre expédition arrive dans une zone occupée par une expédition adverse, le combat s'engage. Il faut savoir qu'à l'image des vôtres, les expéditions adverses partent puis regagnent leur camp. Vos informations devront être « fraîches » si vous voulez vraiment rencontrer vos adversaires.
Un dernier « détail » : la population adverse s'accroît régulièrement. Plus vous mettez de temps à acquérir les réserves de base pour la survie de votre camp avant de vous attaquer à vos adversaires, moins vous avez de chance de contrôler leur expansion... La vie de chef de tribu n'est décidément pas facile !

Michel Brassinne

LISTE DES VARIABLES

A : variable de saisie (temporaire)
A$: variable de pause
C : proportion de chasseurs dans les expéditions adverses
C(I) : proportion de chasseurs dans l'expédition I (adverse)
CB : portée à 1, marque l'existence d'un combat
CM : valeur de variation des réserves adverses pour le tour
CM$(1) : nom du camp de la tribu du joueur
CM(1) : numéro de la zone du camp du joueur
CU(I) : nombre de chasseurs dans l'expédition I
DE : variable de boucle
DE(I) : nombre de jours d'exploration du pisteur I
DL(I) : numéro de la zone où va l'expédition I
DS(I) : durée (en jours) de l'expédition I adverse
DT(I) : numéro de la zone de destination de l'expédition I adverse
DX$(I) : nom de la zone où se rend l'expédition I
DX(I) : numéro de la zone où se rend l'expédition I
EE(I) : portée à 1, marque l'existance d'un pisteur I
EF(I) : portée à 1, marque l'existence d'une expédition I
EG(I) : portée à 1, marque l'existence de l'expédition I adverse
ES : nombre d'espions
G : proportion de guerriers dans les expéditions adverses
G(I) : proportion de guerriers dans l'expédition I ennemie
GU(I) : nombre de guerriers dans l'expédition I
H : nombre d'hommes dans une expédition
I : variable de boucle
J : nombre de jours écoulés
K : variable de boucle
M : nombre de morts dans le camp
MP : moitié de la population adverse
MX(I) : moitié du temps de parcours de l'expédition I
N$: le nom du chef (le vôtre !)
NE : nombre d'expéditions
NH(1) ou **NH(2) :** populations amie et ennemie
NJ(I) ou **DE(I) :** nombre de jours de marche du pisteur I
NK : « drapeau » à 1 ou 0 pour aiguillage
NV : nombre de « nouveaux-venus » au camp
NW : nombre de nouveaux-venus acceptés
NX : nombre d'expéditions en cours
P : population active adverse
P1 : population active
P2 : population inactive
PE(I) : nombre d'hommes dans l'expédition I adverse
PX : population active adverse
Q : qualité de vie des adversaires
R$: saisie d'un choix (oui/non)
RD : résultat d'un jet de dés
RT(1) ou **RT(2) :** réserves du camp ami (1) ou ennemi (2)
RX(I) : voir DX(I)
S : indice de croissance ou de décroissance des réserves adverses
SG : tirage aléatoire
TR$(1) ou **TR$(2) :** noms des tribus
U : variable de boucle
Y$: tirets de séparation des jours
Z : variable de boucle FOR NEXT



Organigramme

Table d'équivalence des micros.

Instructions	Équivalents	Micro-ordinateurs
HOME	CLS	1, 3, 4, 5, 7, 8, 12, 13, 15
	GRAPHICS 0	2
	CLEAR	6
	CALL CLEAR	14
	PRINT CHR$(159)	17
GET A$	A$ = INKEY$	1, 6, 7, 8, 9, 12, 13, 14, 15, 16
	A$ = KEY$	10
	GETC A$	5
	PAUSE x	2 (donner à x la valeur voulue).
	CALL KEY$	14

1 : Alice, MC10 ; 2 : Atari ; 3 : Atmos ; 4 : Commodore 64 et Vic 20 ; 5 : DAI ; 6 : Dragon ; 7 : Electron ; 8 : Hector ; 9 : Laser 200 et 300 ; 10 : Lynx ; 11 : Oric 1 ; 12 : ZX 81 ; 13 : ZX Spectrum ; 14 : TI 99/4A ; 15 : TO 7, MO5 ; 16 : Yeno, Sega ; 17 : VG 5000.



```
10  HOME : REM  EFFACE ECRAN
12 Y$ = "+----+---------+------+---
     -+-----+--+
20  DIM PE(25),C(25),G(25),DS(25)
30  DIM DE(25),DX(25),EE(25),EF(2
     5),EG(25),DL(26),DT(26),MX(1
     5),NJ(15),RX(40)
40  INPUT "LE NOM DE VOTRE TRIBU
     ";TR$(1)
50  INPUT "LE NOM DE L'AUTRE TRIB
     U ";TR$(2)
60  INPUT "VOTRE NOM : ";N$
70 NH(1) = 300:NH(2) = 250
80 RT(1) = 650:RT(2) = 300
90  GOTO 130
100  REM *---<LANCER.DE.DES>---*
110 RD =  INT ( RND (1) * DE) + 1
     : RETURN
120  REM *---<INTRODUCTION>-----*
130  HOME : REM   EFFACE ECRAN
140  PRINT N$", IL TE FAUT CHOISI
     R UNE ZONE": PRINT "POUR LE
     CAMP DES "TR$(1)
150  INPUT "ZONE DE ";CM$(1)
160  IF CM$(1) = "" THEN 150
170 CM(1) =  INT ( ASC (CM$(1)) -
     64)
180  PRINT "ALLONS-Y "N$
190  PRINT CM(1) + 1" JOURS DE MA
     RCHE...";
200 CM(2) =  INT ( RND (1) * 26) +
     1
210  IF  ABS (CM(2) - CM(1)) < 7 THEN
     200
220  GET A$: HOME :NK = 0
230  REM *-----<ENNEMIS>-------*
235  IF NH(2) < 100 THEN  PRINT "
     LES "TR$(2)" SONT VAINCUS":
PRINT"ET QUITTENT LE TERRITOIRE":
      PRINT "VOUS AVEZ GAGNE": END

240 NH(2) =  INT (NH(2) + 20)
250 SG =  RND (1)
260  IF SG < .5 THEN S = 1: GOTO
     280
270 S =  - 1
280 CM =  INT ( RND (1) * 50)
285 RT(2) = RT(2) + (CM * S)
290 Q = RT(2) / NH(2):NE = 0:I =
     0
300 MP =  INT (NH(2) / 2)
310 C =  INT (MP / Q)
320 G = NH(2) - C:P =  INT (NH(2)
     - (NH(2) * .4)):PX = P
330 I = I + 1
340 DS(I) =  INT ( RND (1) * 20) +
     5:DT(I) = DS(I)
350  IF DS(I) = CM(2) OR DS(I) =
     CM(1) THEN 340
360 PE(I) =  INT ( RND (1) * 20) +
     10:P = P - PE(I)
370  IF P < 0 THEN PE(I) = PE(I) -
     1:P = P + 1: GOTO 370
380 G(I) =  INT ((PE(I) * G) / PX
     )
390 C(I) =  INT ((PE(I) * C) / PX
     ):EG(I) = 1
400 NE = NE + 1
410  IF P = 0 THEN K = I: GOTO 43
     0
420  GOTO 330
430  IF NK = 1 THEN  RETURN
440  GOTO 550
450  REM *--<RAPPORT.ESPION>--*
460  PRINT "LES "TR$(2)" ONT "NE"
      EXPEDITIONS EN COURS"
470  PRINT "ILS SONT "NH(2)
480  PRINT "LEURS RESERVES SONT D
     E "RT(2)
490  FOR U = 1 TO NE:DE = 100
500  GOSUB 110
510  IF RD < NJ(I) * 6 THEN  PRINT
     "LIEU "DT(U)
520  NEXT U
530  RETURN
540  REM *---<DECISIONS>---*
550 NV =  INT ( RND (1) * 20) + 5
     : HOME
560  PRINT NV" NOUVEAUX VENUS":
PRINT"SE PRESENTENT AU CAMP "N$
570  INPUT "COMBIEN SONT ACCEPTES
      ? ";NW: HOME
580  IF NW > NV THEN 570
585 NH(1) = NH(1) + NW
590  PRINT "CAMP DE "CM$(1): PRINT
600  PRINT "NOUS SOMMES "NH(1)
610  PRINT "RESERVES : "RT(1)
620 P1 =  INT (NH(1) - (NH(1) * .
     2)):P2 = NH(1) - P1: PRINT
630  PRINT P1" PRETS A PARTIR EN
     EXPEDITION": PRINT
640  PRINT "QUE VEUX-TU "N$: PRINT

650  PRINT "(1) PISTEURS DE "TR$(
     2)
660  PRINT "(2) EXPEDITIONS"
670  PRINT "(3) DEPART"
680  PRINT "(4) CHANGEMENT DE CAM
     P": PRINT
690  INPUT "CHOIX >";A
700  ON A GOTO 720,820,1050,1540
710  PRINT "HUMMM !": GOTO 640
720  REM *----<ESPIONS>------*
730  IF P1 <  = 0 THEN  PRINT "NO
     N !": GOTO 630
740  INPUT "COMBIEN ? >";ES
750  IF ES > P1 THEN 630
760  FOR I = 1 TO ES
770  INPUT "NOMBRE DE JOURS ?  ";
     DE(I):NJ(I) = DE(I)
780  IF DE(I) <  = 1 THEN  PRINT
     "NON !": GOTO 770
790 EE(I) = 1:P1 = P1 - 1
800  NEXT I
810  GOTO 630
820  REM *---<EXPEDITIONS>---*
830  IF P1 <  = 0 THEN  PRINT "NO
     N": GOTO 630
835 I = 1
840  PRINT "RESTE "P1
850  PRINT "EXPEDITION "I
860  INPUT "DESTINATION > ";DX$(I
     )
865  IF  ASC (DX$(I)) < 64 THEN
PRINT"TAPER LE NOM DE LA ZONE !":
      GOTO 860
870  IF DX$(I) = "" THEN 860
880 DX(I) =  ABS (CM(1) - (( ASC
     (DX$(I))) - 64))
890  IF DX(I) <  = 0 THEN 860
900 RX(I) = DX(I)
910  PRINT DX(I)" JOURS DE MARCHE
     "

920  INPUT "NOMBRE D'HOMMES ";H
930  IF H > P1 THEN  PRINT "NON":
      GOTO 920
940 MX(I) =  INT (DX(I) / 2)
950  INPUT "CHASSEURS ";CU(I)
960 GU(I) = H - CU(I)
970  PRINT "GUERRIERS  "GU(I)
980 DL(I) =  ASC (DX$(I)) - 64
990 P1 = P1 - H
1000 EF(I) = 1:NX = NX + 1
1010  IF P1 = 0 THEN 630
1020  INPUT "- UNE AUTRE ? (O/N)
     ";R$
1030  IF R$ = "O" THEN I = I + 1:
      GOTO 840
1040  GOTO 630

1050  REM *-----<<TEMPS>>------*
1060 P2 = P2 + P1
1070  HOME : REM  EFFACE ECRAN
1080  PRINT Y$:J = J + 1
1090  PRINT : PRINT "JOUR "J"
     "

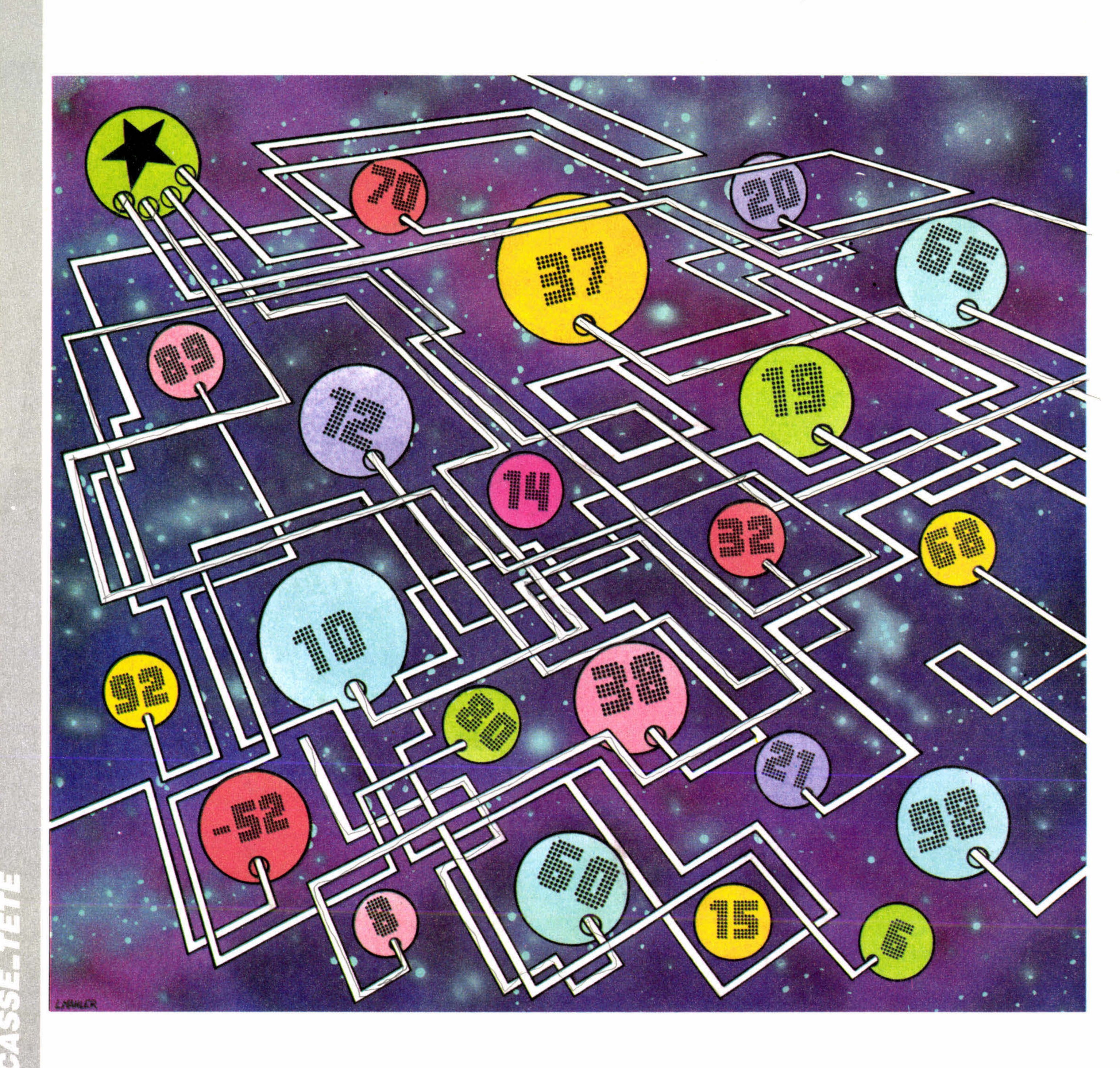
1100  REM *---<ETAT.DU.CAMP>---*
1110 RT(1) = RT(1) - P2
1120 M =  INT ( RND (1) * 9) + 8
1130  IF RT(1) <  = 0 THEN P2 = P
     2 - M:NH(1) = NH(1) - M
1140  IF P2 <  = 0 THEN  PRINT "C
     AMP DETRUIT": PRINT "LES SUR
     VIVANTS VOUS QUITTENT": PRINT
      "VOUS AVEZ PERDU": END
1150  IF RT(1) <  = 0 THEN RT(1) =
      0
1160  IF P2 < 0 THEN P2 = 0: GOTO
      1180
1170  PRINT "HABITANTS "P2: PRINT
     "RESERVES "RT(1)
1180  FOR I = 1 TO K
1190  IF DX(I) <  = 0 AND EF(I) =
      1 THEN 1450
1200  IF DE(I) <  = 0 AND EE(I) =
      1 THEN 1500
1210  IF DS(I) <  = 0 AND EG(I) =
      1 THEN 1510
1220 DS(I) = DS(I) - 1
1230 DE(I) = DE(I) - 1
1240 DX(I) = DX(I) - 1
1250  REM *---<<RENCONTRES>>---*
1260  FOR Z = 1 TO NE
1270  IF DL(I) = DT(Z) AND DX(I) =
      MX(I) THEN CB = 1
1280  IF CB = 0 THEN 1390
1290  PRINT "EX "Z" DES "TR$(2)"
      AVEC "C(Z)" CH ET "G(Z)" GUE
      RRIERS RENCONTRE EX "I" DES
      "TR$(1):CB = 0
1300 DE = 100: GOSUB 110
1310  PRINT TR$(1);" "GU(I);"  "T
     R$(2);" "G(Z)
1320  IF RD <  = 49 THEN GU(I) =
      GU(I) - 1:NH(1) = NH(1) - 1:
      GOTO 1340
1330 G(Z) = G(Z) - 1:NH(2) = NH(2
     ) - 1
1340  GET A$
1350  IF GU(I) <  = 0 OR G(Z) <  =
      0 THEN 1370
1360  GOTO 1300
1370  IF G(Z) =  < 0 THEN  PRINT
      TR$(2)" ANEANTIS":NE = NE -
      1:EG(Z) = 0:NH(2) = NH(2) -
      C(Z)
1380  IF GU(I) =  < 0 THEN  PRINT
      TR$(1)" ANEANTIS":NX = NX -
      1:EF(I) = 0:NH(1) = NH(1) -
      CU(I)
1390  NEXT Z
1400  NEXT I
1410  IF NE = 0 THEN NK = 1: GOSUB
      230
1420  IF NX = 0 AND ES = 0 THEN P
      1 = 0:NH(1) = P2: GOTO 550
1430  GOTO 1080
1440  REM *----<RETOURS>----*
1450  PRINT "L'EXPEDITION "I" EST
       RENTREE":EF(I) = 0:NX = NX -
      1:P2 = P2 + CU(I) + GU(I)
1460  PRINT "ELLE RAMENE " INT (C
      U(I) * (RX(I) * 2.4))
1470 RT(1) = RT(1) +  INT ((CU(I)
      * (RX(I) * 2.4)))
1480  PRINT "RESERVES "RT(1)
1490  GOTO 1400
1500  PRINT "L'ESPION "I" EST REN
      TRE":EE(I) = 0:ES = ES - 1:
GOSUB450: GET A$: GOTO 1400
1510 EG(I) = 0:NE = NE - 1
1520  IF NE = 0 THEN NK = 1: GOSUB
      230
1530  GOTO 1400
1540  PRINT "LEVER LE CAMP"
1550 CM(1) = 0:CM(2) = 0
1560  GOTO 140
1570  REM  *..MICHEL.BRASSINNE..*
```

LES ÉTOILES DU TEMPS

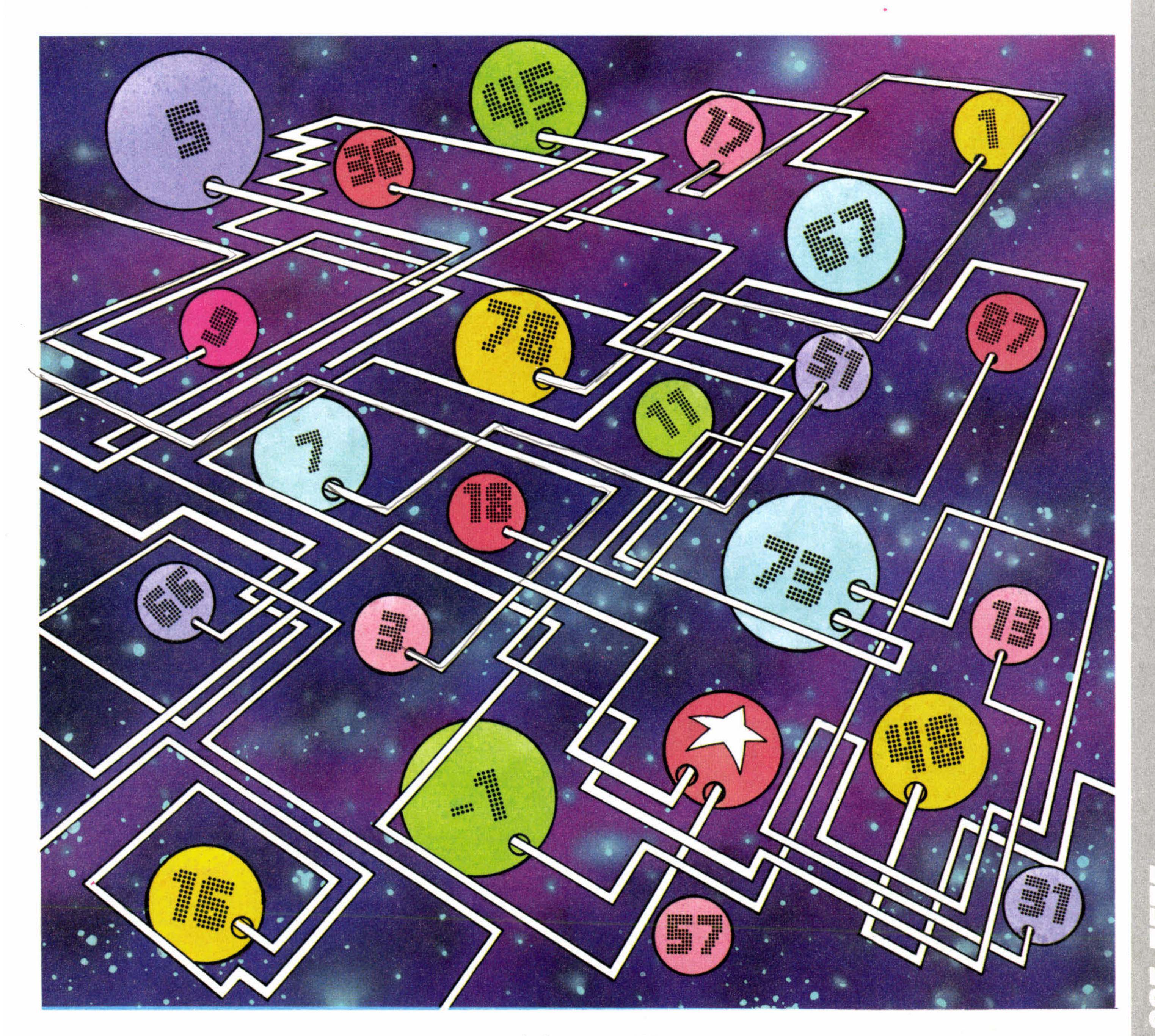
Préparez-vous à un voyage à travers les siècles passés... et ce en rejoignant l'étoile noire à l'étoile blanche.
En arrivant dans une sphère, reportez-vous à la note correspondant à son numéro (liste des notes ci-contre). Cette note vous indiquera votre prochaine étape : vous aurez à la choisir parfois... S'il n'y a pas de note correspondant à un numéro, continuez votre voyage à travers les couloirs.

Exemple : vous êtes dans la sphère 18, c'est-à-dire au XVIII[e] siècle. La note 18 vous indique deux possibilités. Si vous choisissez de participer à la prise de la Bastille, vous vous rendez en (17) 89 ; et instantanément de la sphère 89, vous continuez votre périple par les couloirs.

N'oubliez pas d'emporter dans vos valises un dictionnaire... il vous sera sans doute utile pour vous rendre aux bonnes dates.



-1 : défendez Alésia.
3 : assistez aux premières invasions des Hérules en Grèce ou à la fin des Trois Royaumes en Chine.
5 : repoussez Attila et ses Huns hors de Gaule.
6 : saluez la dépouille de Clovis Ier ou celle de Justinien Ier.
7 : remettez le linceul de Dagobert à l'endroit.
8 : assistez brièvement au couronnement de Pépin ou sonnez du cor à Ronceveaux ou repoussez les Arabes à Poitiers.
9 : assistez à l'enterrement de Charlemagne ou incendiez Paris avec les Normands.
10 : abandonnez la Normandie aux... Normands ou couronnez Hugues Capet.
11 : faites la conquête de l'Angleterre avec Guillaume le Conquérant.
12 : partez pour la troisième croisade ou assistez au couronnement de Louis VI le Gros ou à celui de son fils.
13 : accompagnez Saint-Louis à Tunis ou inaugurez Notre-Dame de Paris ou épaulez Philippe-Auguste à Bouvines.
14 : aidez les Papes à faires leurs bagages pour Avignon ou chassez les Mongols hors de Chine avec les Ming.
15 : défendez-vous à Azincourt ou assistez au départ de Christophe Colomb pour l'Amérique ou plaidez au procès de Jeanne d'Arc.
16 : campez au Drap d'Or avec François Ier ou battez-vous à... Marignan.
17 : assistez à l'arrestation de Ravaillac ou dansez au mariage de Louis XIV.
18 : contemplez 40 siècles du haut des pyramides ou participez à la prise de la Bastille.
19 : fêtez l'avènement de la IIe République ou parcourez la morne plaine de Waterloo.
20 : prenez le taxi pour la Marne ou vos premiers congés payés avec l'arrivée du Front Populaire.
21 : réveillonnez à la première heure du 2e millénaire.

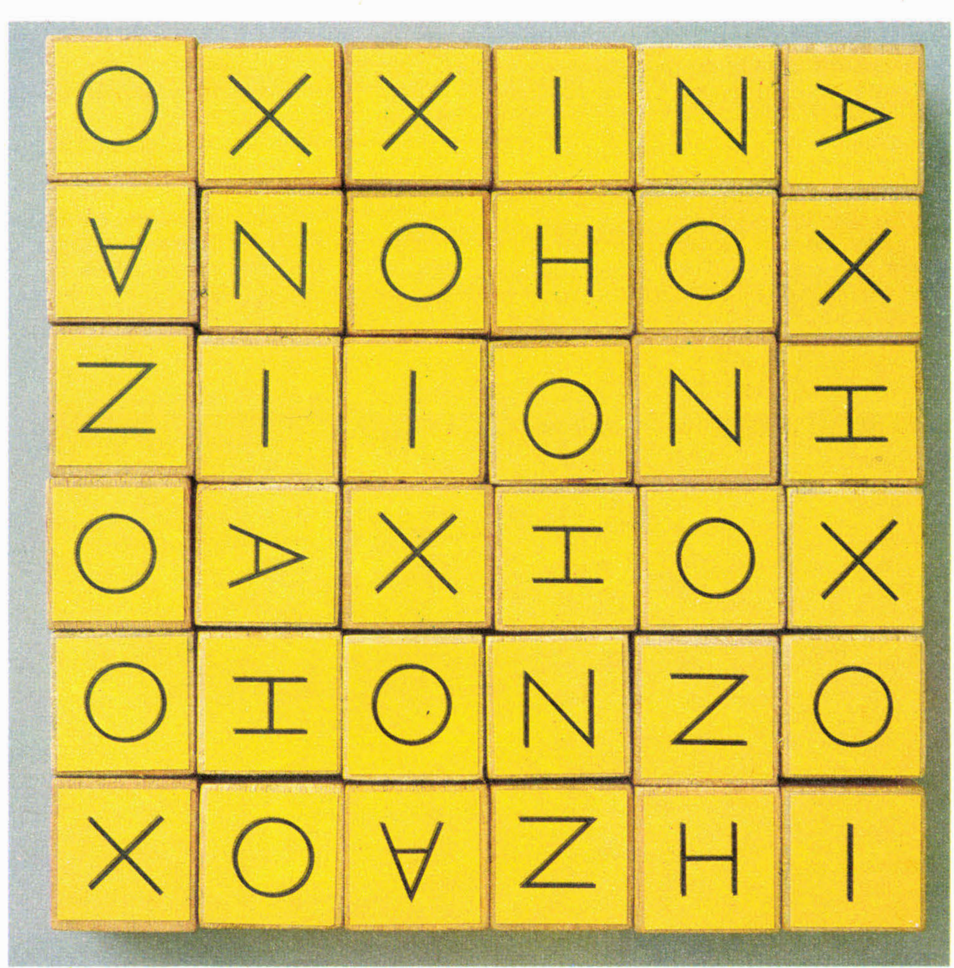


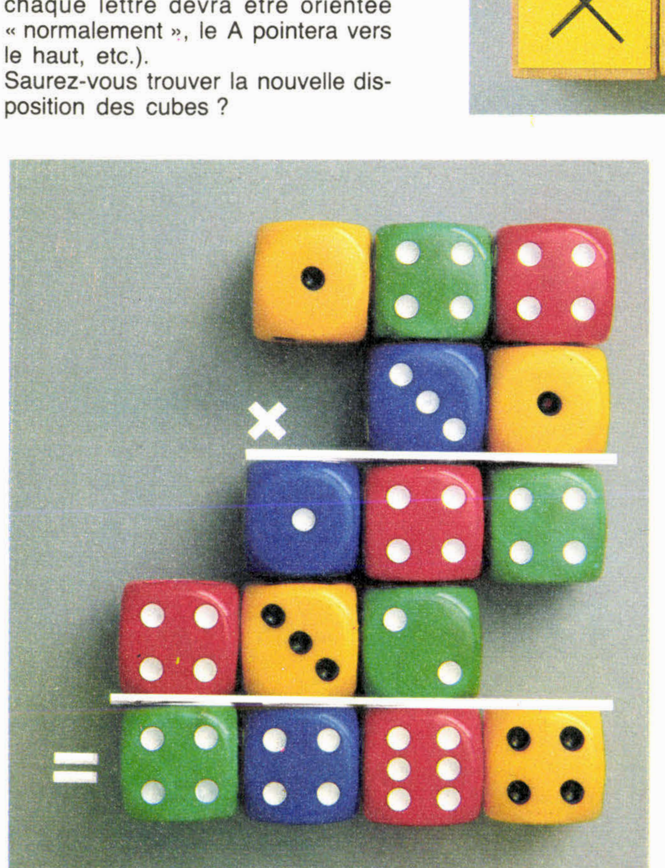
solution page 115

LES JEUX-PHOTOS

ALPHA-CUBES

Voici trente-six cubes alphabétiques tous identiques quant à la répartition et l'orientation des six lettres, A, O, I, H, N et X, sur leurs faces. Leur disposition ainsi n'est pas due au hasard.
Si vous faites pivoter chacun d'eux d'un quart de tour, tout en le laissant à sa place, (la face de devant devient celle du dessus), vous obtenez une disposition des lettres semblable à celle d'un carré latin. A savoir : chacune des lettres apparaît une seule fois dans chaque rangée, dans chaque colonne, et dans chacune des deux grandes diagonales (attention, chaque lettre devra être orientée « normalement », le A pointera vers le haut, etc.).
Saurez-vous trouver la nouvelle disposition des cubes ?





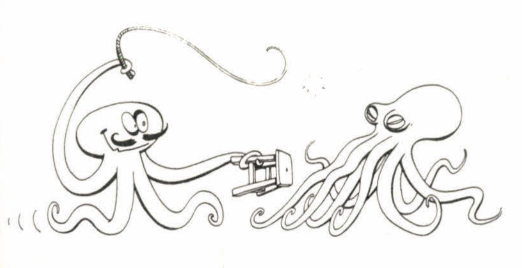
MULTI-DÉS

Avec quinze dés identiques et conventionnels, nous avons constitué cette multiplication exacte.
Si vous faites pivoter chaque dé d'un quart de tour, tout en le laissant à sa même place, (la face de devant devient celle du dessus) vous obtiendrez une nouvelle multiplication exacte également.
Quelle est cette autre multiplication ?

solution page 115.

OCTOPUSSY

C'est Jessie qui va être contente ! Jessie, c'est notre petite pieuvre-mascotte qui se promène depuis trois numéros dans la revue (Tiens, c'est elle, là, dessous). Car en jouant à Octopussy, vous aurez à affronter des pirates, des requins et, évidemment... une pieuvre !



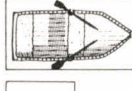
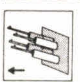
Un trésor fabuleux git au fond de la mer, au large de la côte vénézuélienne... Il s'agit de deux coffres remplis d'or coulés là depuis l'époque de Simon Bolivar. Ils n'attendent que vous ... Vous préparez donc avec fébrilité l'expédition, quand vous apprennez qu'une autre équipe est aussi sur le coup!...

nombre de joueurs : 2

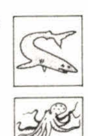
matériel :

• deux plans des lieux : un représentant la côte et ses îles, l'autre, les fonds marins ;

• des pions (à faire vous-même !) de deux couleurs différentes, représentant chacune une équipe. Chaque équipe se compose de :

- 7 pirates 
- 7 plongeurs 
- 4 barques 
- 3 canons 
- 1 trésor 
- 1 fantôme 

• trois autres pions manipulés par les deux joueurs :

- deux pions-requins 
- un pion-pieuvre 

• un dé.

but du jeu : ramener dans son camp les deux trésors.

début du jeu :

chaque joueur choisit une équipe et détermine son Q.G (autrement dit son point d'arrivée). A tour de rôle, les joueurs placent leurs pions sur les plateaux. D'abord sur le plan de la côte (que nous appellerons par commodité 0), viennent sur la terre ferme, les pirates et les canons, et sur les cases-mer, près du rivage, les barques. Les pions-plongeurs sont mis de côté ; ils interviennent plus tard.

Ensuite, sur le plan des fonds marins (niveau-1), les joueurs placeront chacun à son tour les pions-trésors, requins et pieuvre tous obligatoirement sur des cases-mer. Les pions-requins et pieuvre peuvent côtoyer un trésor, mais non placés sur la même case.

les pions :

les pions-pirates, plongeurs, canons et barques possèdent quatre points d'actions. Chaque déplacement d'une case compte pour une action. A son tour, le joueur déplace tout ou partie de ses pions ; il doit obligatoirement effectuer au moins une action par tour.

Les pions-pirates, plongeurs et canons sont orientés. Ils se déplacent toujours dans le sens de la flèche. Chaque changement de direction compte pour une action par rotation de 60°. Ainsi, effectuer un demi-tour demande trois actions. (voir figure 1).

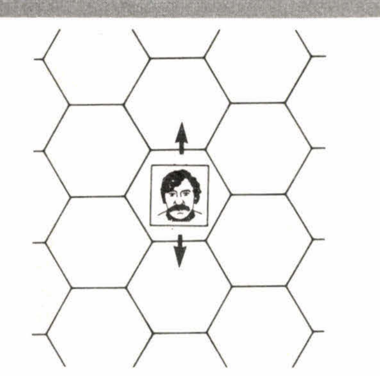


Figure 1 : *pour effectuer un demi-tour au pirate ou au plongeur, il faut compter trois actions.*

Si au cours d'un déplacement, un pirate atteint une case-mer, il disparaît du niveau 0 pour apparaître au niveau-1 en plongeur : il prend alors ses caractéristiques de déplacement. Et inversement, si un plongeur atteint une case-terre, il revient au niveau 0, en pirate.

Un déplacement se fait toujours vers une case libre, sauf s'il s'agit d'un pirate qui monte dans une barque : cela coûtera également une action.

• Une barque peut porter : deux pirates, un pirate et un canon, ou un pirate et un trésor. Une barque ne peut pas avancer si elle ne porte pas de pirate ...

Un pirate peut descendre de la barque en pleine mer et devenir plongeur au niveau - 1. En revanche, un plongeur doit obligatoirement passer par la terre ferme pour reprendre sa forme de pirate.

Une barque ou plusieurs barques placées côte à côte, peuvent se "transformer" en pont reliant deux parties de la côte.

Tout déplacement ou changement de direction d'une barque coûte 2 actions. La barque avance d'une case par déplace-

ment : repérez-vous à la proue de la barque. (figure 2).

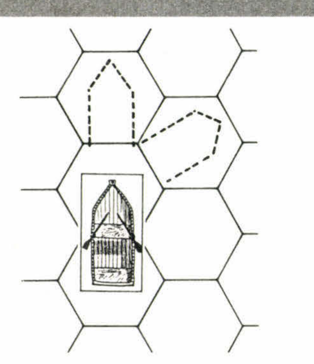


Figure 2 : *le déplacement et l'orientation d'une barque se font à partir de la proue.*

• Les requins et la pieuvre : ils sont déplacés au niveau-1 aléatoirement par les joueurs. Après les mouvements de leurs pirates ou plongeurs, à tour de rôle, les deux joueurs déplacent les pions-requins et pieuvre. Pour ce faire, ils utilisent un dé et lisent le résultat sur la figure 3 pour les requins, et 4 pour la pieuvre. Si à la suite de son mouvement, un requin arrive à une case d'un plongeur, celui-ci est éliminé ; si une pieuvre aboutit à deux cases d'un plongeur, celui-ci est éliminé également.
Si la case d'arrivée du requin ou de la pieuvre est une case-terre, il faut jeter à nouveau le dé et ce, jusqu'à ce que le résultat soit un déplacement sur une case-mer.
On ne peut pas éliminer la pieuvre et les requins.
les attaques :
• les pirates et les plongeurs peuvent attaquer l'équipe adverse.
Pour ce faire, ils doivent utiliser un dé et

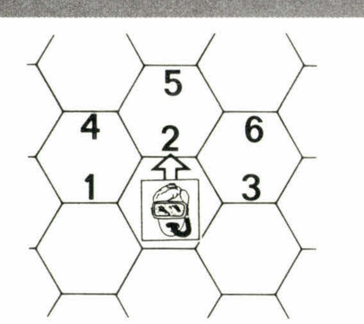


Figure 5 : *cases atteintes par l'attaque d'un plongeur, selon le résultat d'un dé.*

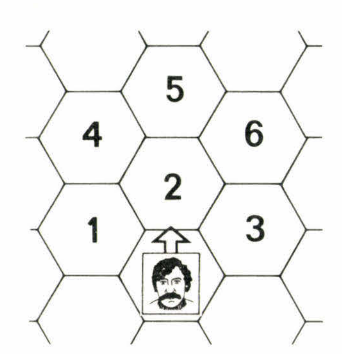


Figure 6 : *cases atteintes par l'attaque d'un pirate selon le résultat d'un dé.*

les figures 5 et 6. Le plongeur élimine tous les concurrents situés au N.O pour 4 et 1 ; au N pour 5 et 2 ; et N.E pour 6 et 3. Le pirate élimine tous les concurrents situés près de lui et à une case.
Le joueur ne peut attaquer que deux fois par tour. Chaque attaque coûte deux actions.
• Seuls les pirates peuvent attaquer avec un canon. Pour cela, il faut que pirate et canon soient sur la même case ; et qu'ils aient la même orientation (sinon le pirate orientera le canon avant de tirer). L'utilisation d'un canon coûte quatre actions. Il est possible de transporter un canon dans une barque, et de tirer. Pour un résultat de n au dé, le tir atteint, dans la direction du canon, la case située à (n + 1) cases et les 6 cases qui l'entourent.

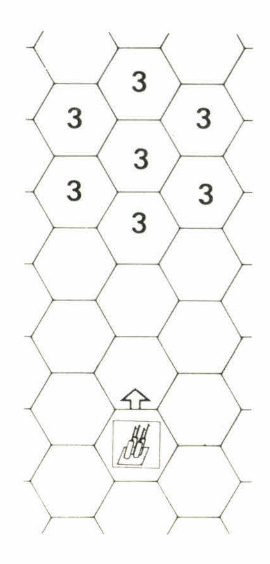


Figure 7 : *cases atteintes par un canon, avec un 3 au dé.*

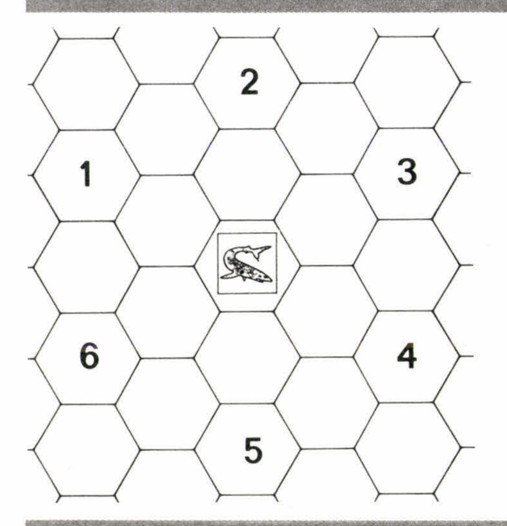
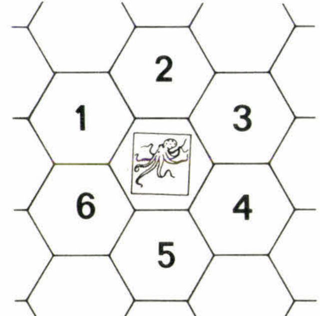


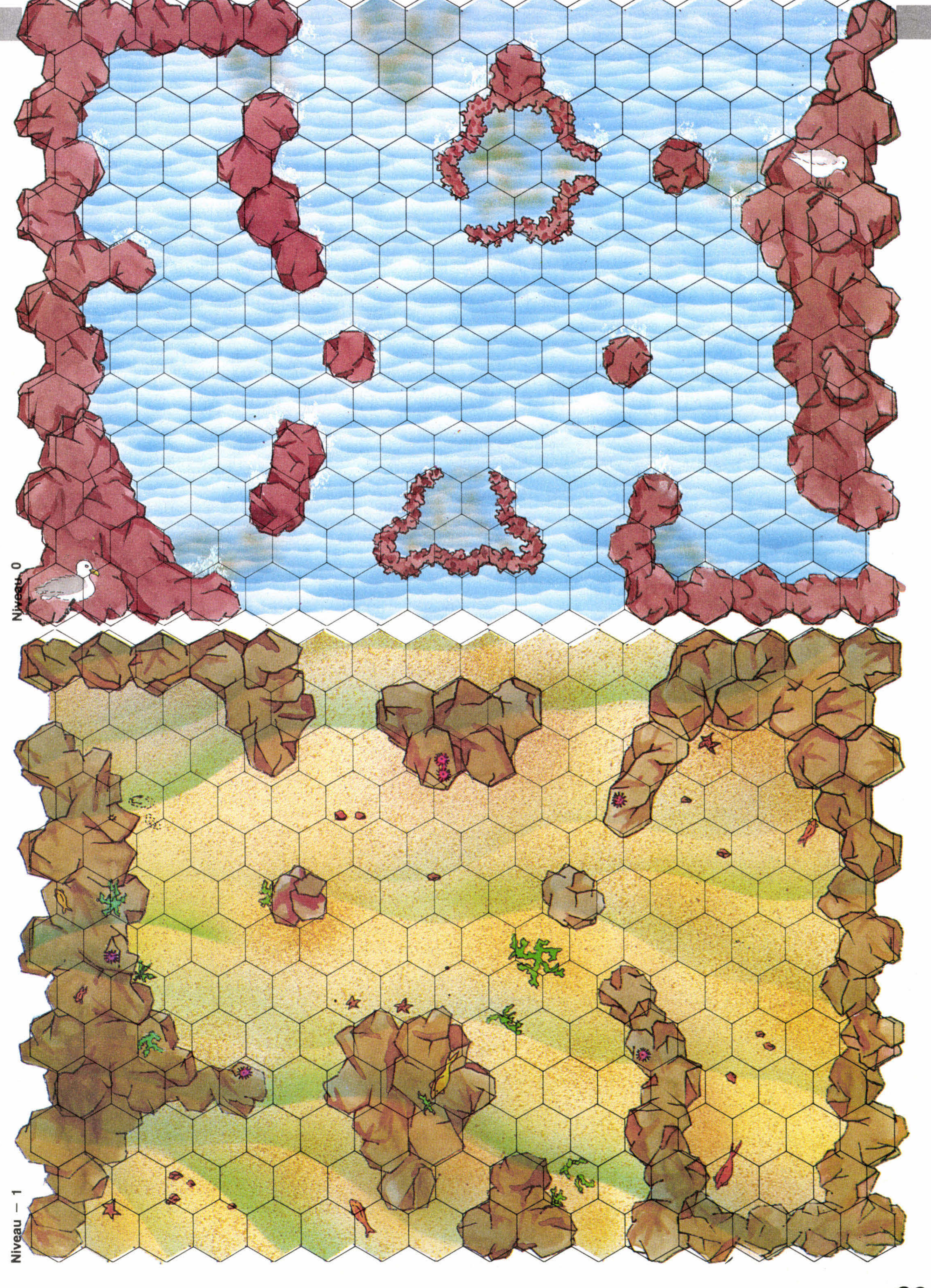
Figure 3 : *le résultat au dé donne la direction que prend le requin dans son déplacement (2 cases).*

Figure 4 : *déplacement de la pieuvre à une case, selon le résultat d'un dé.*



les fantômes :
lorsqu'un joueur a perdu tous ses pirates et ses plongeurs, apparaît alors son fantôme sur la case de son trésor. Ce pion ne subit aucune attaque ni des requins, ni de la pieuvre, ni des pirates, ni des plongeurs adverses. Il n'a que deux actions par tour. Il peut passer d'un niveau à l'autre (coût : une action) ; attaquer un plongeur ou un pirate adverse si celui-ci se trouve sur la même case que lui et ceci compte pour une action.
Le fantôme ne peut transporter le trésor. En définitif, si le fantôme ne permet pas au joueur de gagner, il peut empêcher son adversaire de capturer son coffre ; et faire ainsi apparaître l'autre fantôme : c'est le match nul.
les trésors :
le plongeur qui arrive sur la case du coffre est en possession du trésor. Il doit le sortir de la mer, regagner la côte, et rejoindre son Q.G sans encombre.
Tant que le plongeur ou le pirate transporte le trésor, il peut être attaqué par ses adversaires, mais pas par la pieuvre ou les requins.
Lui par contre ne peut plus attaquer : il ne peut que s'orienter et se déplacer ... mais il ne possède plus que deux actions par tour.

Jean-Christophe Elies



Niveau 0
Niveau – 1

PATISLAND

Tuer des dragons et trouver des pièces d'or. C'est bien. Mais il n'y a tout de même pas que ça dans la vie ! Ici, nous vous invitons à une grande aventure où votre mission sera de réunir les ingrédients d'un gâteau. Mais attention, ça ne sera pourtant pas de la tarte !

LEXIQUE

→ n	se rendre note n
← n	lire la note n
si ← n	si vous avez lu la note n
□	vous pouvez...
♡	vous possédez...
■	vous trouvez...
♥	prenez-vous... ?
◆	tentez-vous de... ?
★	vous attendez
○	ouvrir
●	fermer
☛	impossible de...
∅	vous êtes mort
C	une corde
E	une épée
T	une torche
BO	un bouclier
BR	un briquet
BG	une bombe glacée
PC	une poêle à crèpes
ML	une mesure à lait
PS	un panneau solaire
PV	de la poudre verte en pot
SN	des sacs de noix
DE	des outres à eau

Dans la petite ville tranquille de Patisburg, la fête se prépare. Son altesse Sabayon IV a demandé aux sœurs Ta et Tin de s'occuper du banquet. Hélas, quelques ingrédients de pâtisserie font défaut... Le premier ministre vous charge alors d'aller quérir ces éléments au sein des Monts Kouglof, une contrée voisine hantée de légendes... d'où peu sont revenus jusqu'alors...

but du jeu : ramener aux sœurs Ta et Tin les ingrédients suivants : quelques cristaux de sucre, des pommes, et pour la pâte à tarte : un œuf d'aigle, de la farine et du lait de la Fontaine Blanche (que l'on transformera en beurre) ;

déroulement du jeu : vous partez de Patisburg, avec un sac et deux objets de votre choix parmi cette liste : une épée, une corde, un bouclier, un briquet, une mesure à lait. Mis à part les ingrédients alimentaires, vous ne pourrez porter deux objets identiques en même temps ;

le jeu : vous partez de 1 sur le plan des pages 66-67. A chaque numéro rencontré lors de votre périple, vous vous reportez à la liste de descriptions ci-dessous (notes de 1 à 87), pour connaître l'événement correspondant (vous trouverez la signification des symboles et initiales utilisés dans le lexique ci-contre.

Lorsque vous rencontrez un nombre de 100 à 200, reportez-vous aux notes de résolution, page ci-contre, pour apprendre les conséquences de votre action. Sauf indication contraire, vous ne pouvez pas franchir les zones noires, ni sauter les murs.

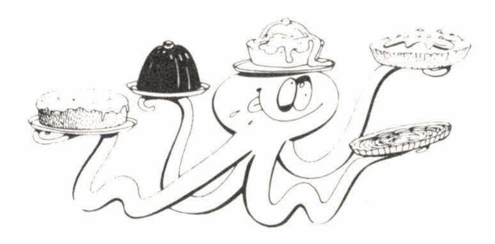
Il est conseillé de consigner par écrit les notes de descriptions et de résolutions rencontrées, ainsi que les objets et ingrédients en votre possession, certains actes étant important dans le déroulement du jeu.

Ne craignez pas une crise de foie... La recette des sœurs Ta et Tin, ou plutôt la solution, paraîtra dans deux mois.

DESCRIPTIONS

1. Vous sortez de Patisburg, trois chemins s'offrent à vous.
2. ■ un pieu planté près d'un gouffre ; ◆ descendre ? Oui → 103 ; non → 128.
3. Un couloir sombre mène à un toboggan, vous glissez en 42 ; → 139
4. La Fontaine Blanche déverse du lait ; → 147.
5. si ← 135, → 80 ; sinon → 184.
6. si ♡ **T** allumée → 127 ; sinon → 159
7. ■ une porte métallique ●, ◆ ○ ? Oui → 158 ; sinon → 115.
8. Une caverne, il y a des **SN,** des **OE,** une **T** éteinte, → 140.
9. si ← 104, → 100 ; sinon → 54.
10. L'auberge « Phar'Inn », il n'y a personne ; ★ → 181 ; sinon → 111.
11. La tour d'une vieille sorcière ; si ← 58, → 86 ; sinon → 111.
12. La chambre du géant, vous l'avez réveillé ; → 133.
13. Au centre d'une grotte, **E** plantée dans une bûche de noël ; ★ → 122 ; vous continuez → 167 ; sinon → 128.
14. Un énorme batteur d'œufs en neige ; → 168.
15. Un pommier, □ en cueillir les fruits ; → 111 ou 128.
16. Corny, le garde des seaux, ☛ sortir mais □ le soudoyer ; → 163.
17. Vous réveillez le dragon ; si ← 15, → 196 ; sinon → 87.
18. Une porte ; si ← 162, → 63 ; sinon → 176.
19. Une salle aux meubles gigantesques, rien à prendre d'intéressant ; → 125.
20. Vous êtes sous une bulle de verre ; → 102.
21. Une pièce vide, il n'y a que **T** éteinte et un passage sombre ; → 104.
22. La cave du « Phar'Inn » : après être descendu, l'escalier s'écroule ; ← 139, → 47.
23. Un labo-cuisine, un vieil homme est affairé ; ★ → 46 ; sinon → 111.
24. Un cercle de choux à la crème, ◆ passer ? Oui → 145 ; sinon → 167
25. Un boyau sombre mène à 8.
26. Une bulle de verre, ◆ d'avancer ? Oui → 175 ; sinon → 128.
27. ←79; Vous êtes dans un trou à rats ; → 109.
28. Le roi Bavard, sa Bavaroise et la Cour ; → 183.
29. si ← 135, → 68 ; sinon → 184.
30. Une crevasse sous la cascade ; → 120.
31. Une grande bouche d'aération ; si ← 150, → 131 ; sinon ☛ d'y accéder.
32. La salle des cristaux de sucre ; → 174.
33. Le vestibule d'un géant ; → 116.
34. Une pièce vide ; → 167.
35. La salle aux mille pâtes, **T** éclaire la pièce ; → 166.
36. Une aire aérienne, il y a un œuf d'aigle ; ♥ l'œuf ? Oui → 48 ; non → 111.
37. Un chariot chargé de farine, un sabot de Denver l'immobilise ; → 146.
38. Un monte-charge alimentaire : y accrochez-vous votre sac d'ingrédients ? Oui → 58 ; non → 111.
39. L'arrivée du monte-charge, si ← 58, □ récupérer le sac intact ; sinon → 167.
40. Vous êtes devant une crevasse ; → 162.
41. Une ouverture dans le roc très ventilée ; → 53.
42. Une grande salle cylindrique ; si ← 51, → 117 ; sinon → 165.
43. La Fontaine Noire déverse de l'encre ; → 134.
44. Une cavité dans la paroi d'où scintille une lumière ; vous passez votre chemin → 173 ; vous y introduisez le bras → 49.
45. Vous ne l'avez pas nommée, néanmoins le roi dit : « sortez par la Fontaine Noire. »
46. Il se tourne vers vous ; si ♡ **ML,** → 72 ; sinon → 198.
47. Il y a ici : **PC, BG, PS** et **PV** ; □ prendre 2 objets seulement.
48. C'est difficile, mais vous y parvenez.
49. C'est une bouteille au contenu ambré ; vous buvez, → 152 ; vous gardez, → 141 ; vous laissez, → 194.
50. Avec **E** → 62 ; avec **SN** → 74 ; avec **OE** → 56 ; avec autre chose → 190.
51. Vous êtes éjecté à l'entrée de 20 ; vous entrez, → 102 ; sinon → 128.
52. De plus, elle vous offre du rhum et accroche le sac ; → 58.
53. Ce passage mène à 13.
54. Un vieil homme vous dit : « Il faut une pièce d'or pour sortir » ; → 136.

55. ← 176, vous persistez ? Oui → 108 ; non → 128.
56. Il se dissoud ; → 130.
57. Le roi fait un geste, son sorcier vous transforme en sorbet ; ∅.
58. Il descend doucement... → 111.
59. En tombant, la bouteille se casse ; → 151.
60. Vous l'accrochez et descendez ; arrivé en bout de corde, vos pieds ne touchent pas terre ; vous sautez → 164 ; sinon → 128.
61. Très joli, n'est-ce pas ?
62. Inutile, il ne craint pas les entailles ! → 50.
63. La porte ○, puis ● après votre passage ; → 111.
64. Si ← 172, ou 110 elle refuse **E ;** si ← 195, elle refuse **BO ;** si ♡ plus rien, → 191 ; sinon → 124.
65. Il se transforme en caramel indestructible ; → 138.
66. Elle ○ ; → 111.
67. Un sourire éclaire son visage, vous donnez **E ;** il dit : « Sortez par la Fontaine Blanche, Noble guerrier. »
68. Une barricade de choux à la crème bouche un passage ; si ♡ **BG,** → 126 ; sinon → 110.
69. Si ♡le sucre de la sorcière, il n'est pas comestible et si ♡de la pâte à tarte, vous vexeriez les sœurs Ta et Tin ; attendez-vous dans l'un des deux cas aux foudres de leur colère.
70. En vous relevant, une herse se ●, le passage vers 32 est ☛.
71. On s'approche de la porte qui ○ → 160.
72. Il vous tend **ML** et dit : « Echangez-la moi, je ne peux rien faire avec ! » ; vous acceptez → 179 ; sinon → 198.



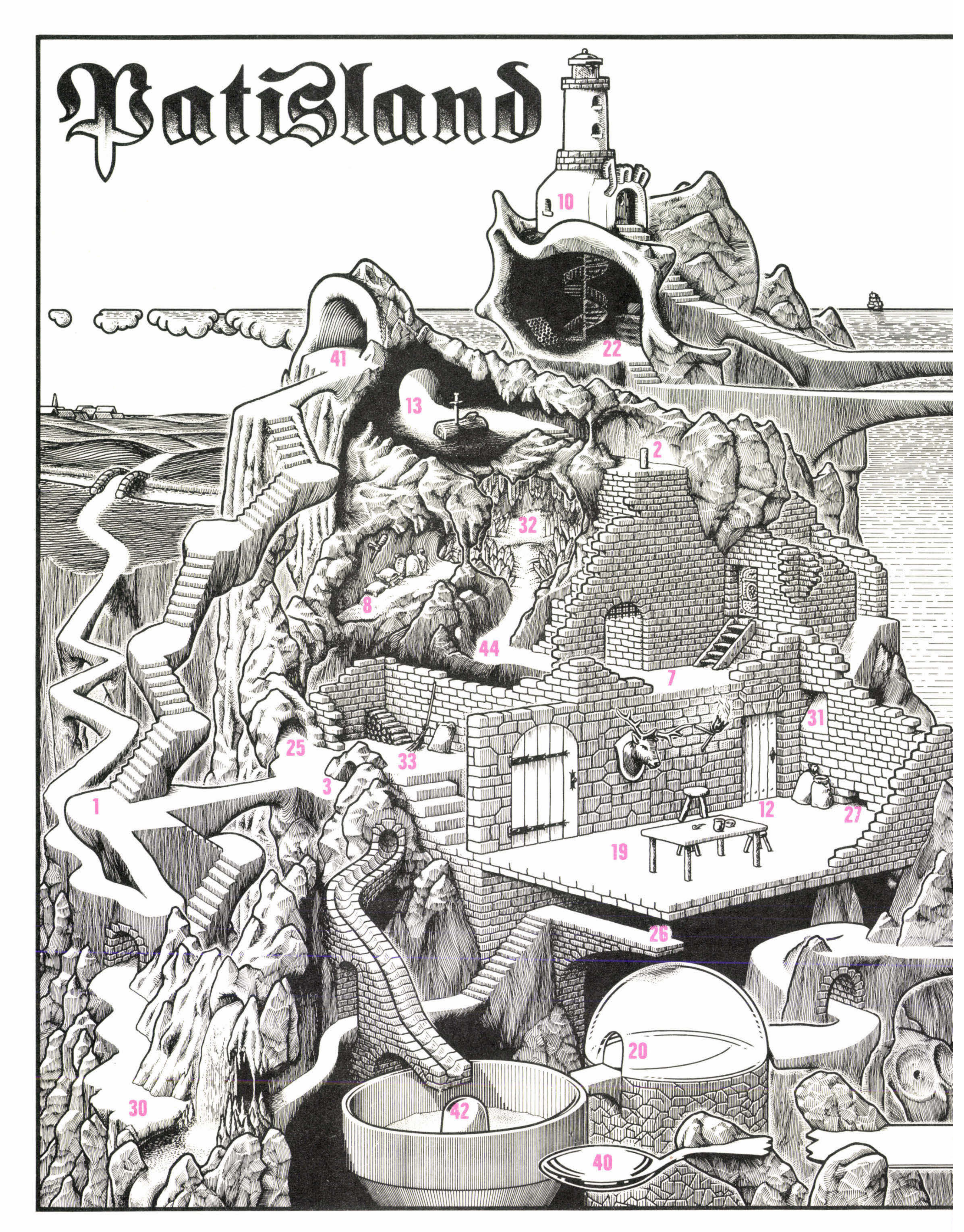
73. Le lait, en coulant dans **ML,** se transforme instantanément en beurre ! → 111.
74. Vous trébuchez sur **SN** ! → 161.
75. En un clin d'œil, le géant vous écrase ; ∅.
76. Vous êtes enseveli dans les sucres mouvants ; ∅.
77. De plus, elle vous offre du sucre et accroche le sac ; → 58.
78. A la vue du rhum, il se laisse convaincre, il vous donne même une tape amicale ; si ← 119, → 171 ; sinon ← 167 puis → 111.
79. Vous devenez minuscule ! □ passer dans un trou de la porte métallique ; → 111.
80. Des œufs vous accueillent sous une pluie d'ustensiles ; vous fuyez, → 161 ; vous ripostez, → 189 ; vous passez en vous protégeant, → 195.
81. ☛ descendre, la paroi est trop lisse ; → 128.
82. Le piège s'enclenche et vous projette en 9.
83. Le roi dit : « Noble guerrier, je connais votre quête, ♡ mon **E** de guerre, nommez-la et rendez-la moi, je déciderai alors de votre sort » ; vous prononcez le nom de l'épée, → 154 ; non, → 187 ; vous hésitez, → 113.
84. Réfléchissez bien, l'heure est grave ; → 83.
85. Grâce à un des seaux épars, → 119.
86. La sorcière a intercepté le sac (pour contrôle de qualité), elle vous propose de le rendre contre un objet de valeur **(E, BO,** ou **BR)** ; → 64.
87. Il demande : « As-tu de quoi me réchauffer un repas ? » ; si ♡**PS,** → 112 ; sinon → 196.

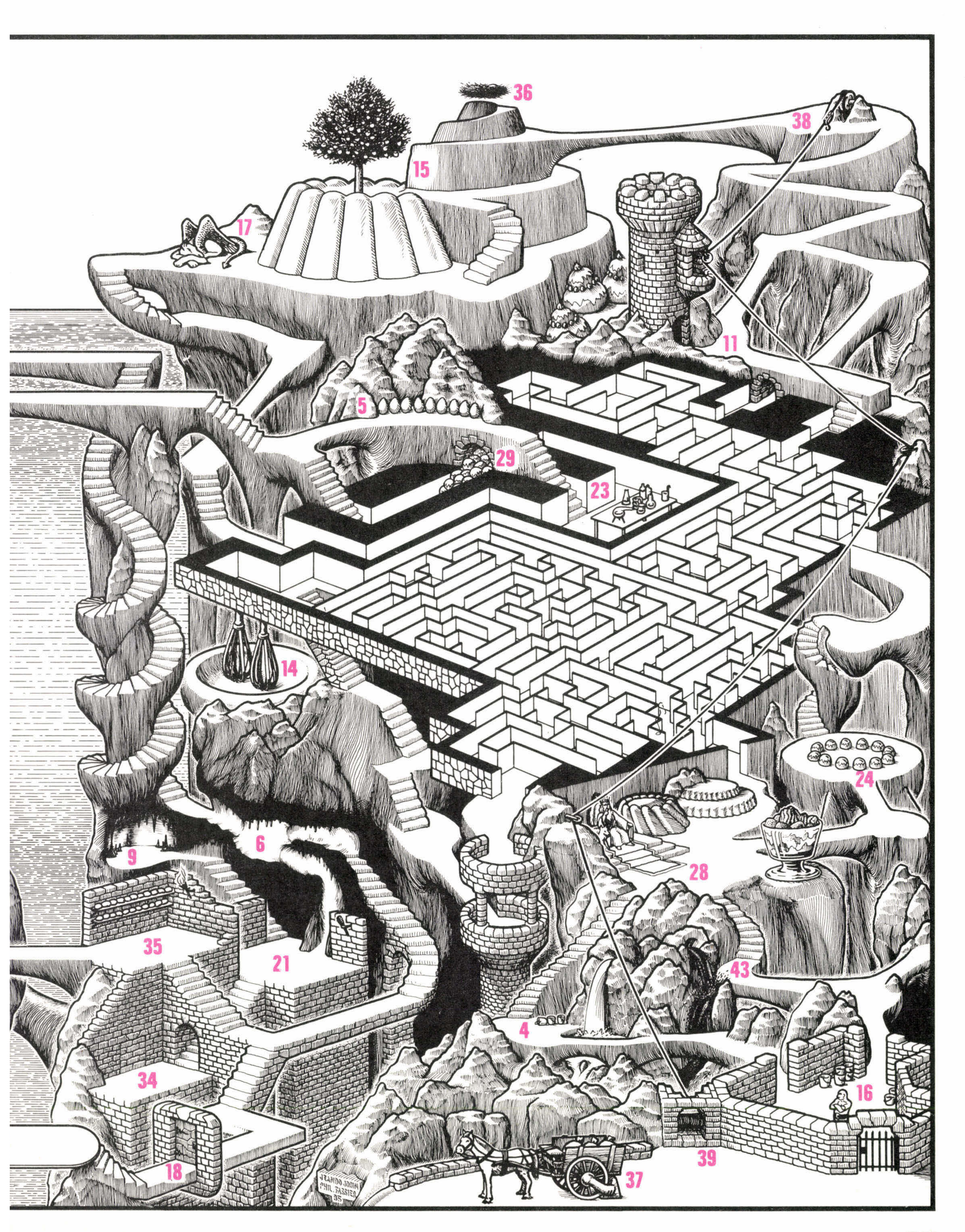
RÉSOLUTIONS

100. Elle est vide → 167.
101. L'échange se fait...
102. Le sol est très chaud ; ★ → 153 ; sinon → 128.
103. Si ♡ **C** → 60 ; sinon → 81.
104. ← 199 ; oui → 111 ; non → 156.
105. Grâce à elle, le sabot se dégage, □ rejoindre Patisburg, toutefois... → 69.
106. Le passage est ○ ; → 111.
107. Un passage secret s'○ au-dessous ; vous entrez → 157 ; sinon → 185.
108. ← 176, → 128.
109. Vous êtes sur un piège à rats ; ★ → 82 ; sinon → 121.
110. ♡ **E ?** si oui, elle s'endommage, → 111 ; sinon → 132.
111. Vous pouvez continuer.
112. Si ← 144, → 196 ; sinon vous laissez **PS,** il mange, puis s'endort, → 111.
113. Honnêtement... Êtes-vous certain d'hésiter ?... oui → 67 ; non → 84.
114. ← 155 et vous écrase, ∅.
115. Si ← 164, → 139 ; sinon → 128.
116. Si ← 19, → 111 ; sinon → 129.
117. ← 188, vous êtes éjecté en 40 ; si ← 180 puis 48 alors → 172 ; sinon ← 167, → 111.
118. □ ○ vers 12 et vers 33 ; si ★ → 186 ; sinon → 192.
119. □ prendre du lait... → 111.
120. Si ♡du sucre, il se dissoud dans le sac ! → 111.
121. Des yeux vous regardent dans le noir ; vous fuyez → 149 ; vous combattez → 138.
122. Vous la regardez, ← 61 ; la prendre ?, oui → 48, non → 13.
123. ← 155 et s'empale sur **E,** ☛ se dégager, ∅.
124. ← 101 ; si ← 180 puis 48 alors → 52 ; sinon → 77.
125. Si ← 79, → 170 ; sinon que faites-vous ? → 118.
126. ← 199 ; oui → 144 ; sinon → 110.
127. Dans une salle, un pudding dit : « Au Phar'Inn, le vert est cassant, alors mangez-moi ! » ; vous le mangez → 135 ; sinon → 167.
128. □ retourner...
129. Une porte au fond ; vous frappez → 71 ; vous l'○ → 55 ; sinon → 128.
130. ♥ du sucre ? Oui → 180 ; non → 167.
131. Vous déboulez en 19.
132. ☛ d'avancer !
133. ♡ **E ?** Oui → 123 ; non → 114.
134. Vous êtes couvert d'éclaboussures ; → 111.
135. Vous vous sentez en pleine forme → 111.
136. Avant de disparaître, il vous rend votre taille normale → 111.
137. ← 167 ; vous la remettez en place ? Oui → 169 ; non → 107.
138. Il est inutile de lutter... → 161.
139. ☛ retourner...
140. ♥ quelque chose ? Oui → 167 ; sinon → 111 ou 128.
141. → 194.
142. Vous la relevez ? Oui → 137 ; non → 118.
143. ← 167, ← 197 ; oui → 111 ; non → 167.
144. **PS** et **BO** sont endommagés ; → 106.
145. Une vague de chantilly déferle sur vous ; le St-Honoré du Roi est prêt... ∅.
146. Si ← 181, → 105 ; sinon → 132.
147. ♡ **ML ?** Oui → 178 ; non → 85.
148. ← 167, ← 197 ; Oui → 167 ; non → 111.
149. Le piège s'enclenche et vous projette en 14.
150. Si ← 164, → 200 ; si ← 152, → 79 ; si ← 141, → 59 ; sinon → 151.
151. ← 70, → 200.
152. → 194.
153. Le sol s'○, vous tombez dans un silo de maïs ; → 182.
154. Allons, comment pourriez-vous connaître son nom ?... → 84.
155. Il vous tombe dessus...
156. Si vous avez de la pâte à tarte, vous la perdez dans l'obscurité, → 111.
157. Le passage vous mène en 34.
158. Un éclair en jaillit ; la décharge vous fait trébucher → 150.
159. Il fait trop sombre pour distinguer le contenu de la pièce, il y a 2 autres passages, → 167.
160. Si ★ → 75 ; sinon → 128.
161. Vous prenez un coup sur la nuque... ∅.
162. ♡ **BO ?** Oui → 177 ; sinon ← 132, → 139.
163. Si ← 52, → 78 ; sinon → 132.
164. Vous tombez sans encombre en 7, mais → 70.
165. Il y a du sucre partout, ← 188, c'est une centrifugeuse ! → 51.
166. ♥ une pâte ? Oui → 143 ; non → 148.
167. Il ne se passe rien.
168. Les pales tournent trop vite, → 161.
169. Un jet de cervoise jaillit de sa gueule, → 185.
170. ☛ ○ une seule porte !...
171. Votre lait se répand sur lui ; furieux, il vous expédie en 39, vous n'avez plus de lait.
172. Votre **E** se transforme en barbe à papa ! → 111.
173. Si vous retournez sur vos pas → 76 ; sinon → 111.
174. Brusquement se matérialise un troll de sucre ; vous fuyez → 161 ; vous combattez → 50.
175. Vous glissez sur le verre et tombez sur un passage qui mène à 35, ← 139, → 111.
176. ☛ ○
177. Vous passez de justesse, mais perdez **BO,** ← 139, → 111.
178. Si ← 179, → 73 ; sinon → 119.
179. ← 101, il ajoute : « Corny aime le rhum ! », → 198.
180. Si ♡ **E,** → 48 ; sinon → 111.
181. ■ une pièce d'or, → 111.
182. Vous finissez en pop corn ! ∅.
183. Si ← 122 puis 48, alors → 193 ; sinon → 57.
184. Avant d'y parvenir, la fatigue vous a entraîné dans le vide... ∅.
185. A ce bruit, un géant sort de 12, → 133.
186. Vous remarquez la corne baissée d'un trophée de chasse, → 142.
187. Donnez-vous **E ?** Oui → 45 ; sinon → 57.
188. La salle se met à tourner !
189. Avec **BG,** → 126 ; avec **E,** → 110 ; avec **PV,** → 106 ; sinon → 161.
190. Si vous avez du feu → 65 ; sinon → 138.
191. Elle vous transforme en religieuse ! ∅.
192. Que faire d'autre ?...
193. Si ← 172 ou 110, → 57 ; sinon → 83.
194. ← 167, → 173.
195. Avec **PC,** → 161 ; avec **PS** ou **BO,** → 144.
196. Il fait encore un repas carbonisé à vos dépends ! ∅.
197. ♥ **T ?**
198. Il vous prie de passer votre chemin, → 111.
199. Avez-vous **BR ?**
200. ◆ nouveau ? Oui → 66 ; non → 139.

Solution dans le prochain numéro

Philippe Fassier
et Jean-Do Jodin


PatIsland
10
22
41
13
2
32
8
44
7
31
25
33
3
1
12
27
19
26
20
30
42
40


36
38
15
17
11
5
29
23
14
24
6
9
28
35
21
43
4
34
16
18
39
37

JEUX DE LETTRES

ANA-PUZZLE

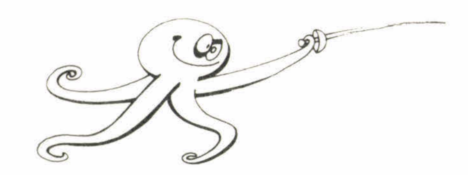
De cette grille, ont été retirées les seize lettres ci-dessous :
AEEHILLNOOPSTTUZ
Replacez-les, une à une, de manière qu'après chaque lettre posée, le nouveau mot ainsi formé soit valable, horizontalement et verticalement.

	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j
10				R	O	C			R	
9			M	I		R	A	B		B
8	L	E				I				U
7	A		P	L	A	N	E		E	S
6	P		A	I				U		
5	S	E	T		V			T		
4			I		U					E
3							O	R	E	S
2	M	E	S			U	S	A	N	T
1	E	N			O	S	E	S		E

LE COUP DE JARNAC

En ajoutant la lettre du tapis, A, à chacun des mots de la grille, vous pouvez les transformer. Saurez-vous trouver les mots nouveaux ? Ici, les conjugaisons ne sont pas acceptées.

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
A	C	O	I						
	N	U	L	S					
	F	A	N	E	S				
	S	C	O	L	E	X			
	M	A	R	I	S	T	E		
	P	R	O	V	E	N	U	S	



LES COUSINS

En remplaçant les tirets par des lettres dans la liste ci-dessous, on peut trouver plusieurs mots. (Les verbes conjugués sont acceptés.)
Saurez-vous découvrir les quarante et un mots cachés ?

P-STE
CA-ET
FL-CHE
DEC-DE
CAPE-A
-RISE
BI-ET
M-SSIVE
TE-TE
CA-ASSE

LES MINI-TIRAGES

Trouver les mots les plus courts n'est pas toujours facile. Essayez ici avec les tirages ci-dessous, d'obtenir le maximum de mots possibles, en utilisant toutes les lettres données. Le nombre de solutions, avec chaque tirage, est indiqué entre parenthèses. (Conjugaisons acceptées.)

E H O S T (2)
E E G N R (6)
D E N O S (3)
E M R S U (4)
I O R S T (6)
L O O P S (3)
E I L S U (5)
C E O R T (3)
A I N P S (4)
C E O R U (3)

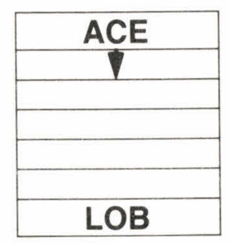
LA FILIÈRE

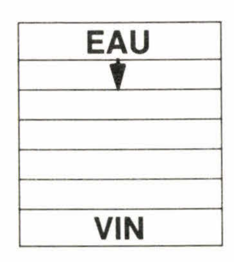
A partir du mot de trois lettres placé sur la grille, AUX, essayez, en ajoutant successivement chacune des six lettres du tapis, de trouver la filière conduisant à un mot de neuf lettres. On marque le nombre de points indiqués en haut de la colonne atteinte. (Conjugaisons non acceptées.)

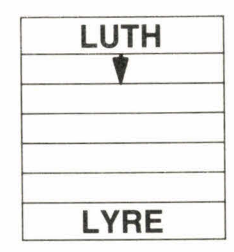
TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
	A	U	X						
VEC									
IRS									

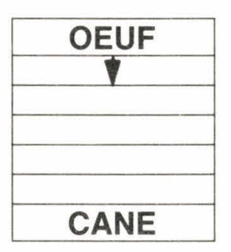
DU COQ A L'ÂNE

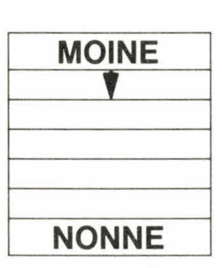
Cherchez la série de mots intermédiaires la plus courte permettant d'aller du mot de départ au mot d'arrivée, en ne changeant qu'une lettre à la fois, et en gardant l'ordre des lettres. On peut conjuguer.











LES ANAPHRASES

Pour comprendre les cinq phrases ci-dessous, remplacez les points par des anagrammes formées de toutes les lettres des tirages correspondants.

EEIORRRST : Le ...... est ...... à l'idée d'une erreur dans la caisse.

EINOORSST : On peut tirer d'un ...... d'étranges ......

ACEIINPRT : Le ...... est ...... le développement de la maladie.

AEEHIPRST : Il existe différentes ...... pour soigner l'......

ADEIILORT : Cet ...... frise l' ......!

solutions page 116

LE LASCA

Emmanuel Lasker fut champion du monde d'échecs, fort joueur de bridge et mathématicien passionné. Faut-il s'étonner que le jeu qu'il ait conçu soit, malgré son apparence simple, loin d'être simplet.

Le *Lasca* n'est pas un jeu traditionnel. Il a été inventé, au début du XXe siècle par Emmanuel Lasker. Il s'agit visiblement d'une variante du jeu de dames tel qu'il est joué dans les pays anglo-saxons, *draughts* ou *checkers*.
Mais Lasker, qui ne manquait ni d'imagination, ni de savoir-faire, a réussi, en introduisant quelques innovations d'apparence anodine, à créer un jeu très différent ... et très vivant.
Pratiquement inconnu en France, le *Lasca* est pratiqué surtout en Allemagne et en Angleterre.

nombre de joueurs : 2
matériel : soit sur un damier 7×7 où seules sont utilisées les cases blanches

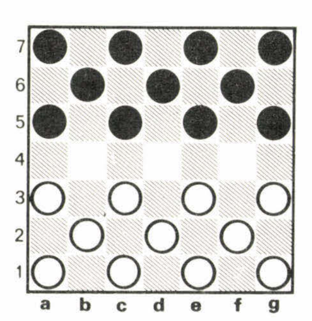


Figure 1

(figure 1) ; soit sur un terrain composé de 25 cercles contigus (figure 2).

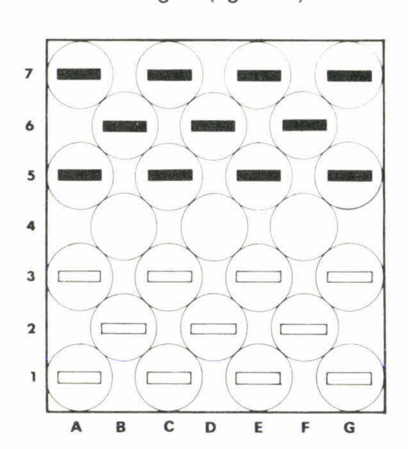
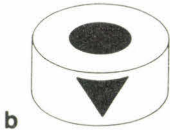


Figure 2

Chaque joueur possède au départ 11 pions ou soldats, disposés comme sur les figures 1 et 2. Les pions ont une particularité par rapport aux pions de dames : la face verso (cachée) au départ est marquée d'un rond en son centre. Quand un soldat est promu officier, on retourne le pion laissant ainsi apparaître le symbole. Pour plus de lisibilité, il est recommandé d'avoir également une marque sur la tranche. Ainsi (figure 3) un pion blanc soldat apparaitra en **a** et s'il est promu officier, en **b**.

Figure 3 :



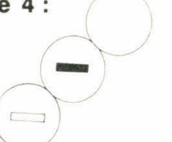


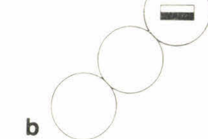
a **b**

règles du jeu :
1. chaque joueur, à son tour, déplace une de ses pièces ; uniquement vers l'avant quand il s'agit d'un soldat ; indifféremment vers l'avant ou l'arrière quand il s'agit d'un officier.
2. il y a deux types de déplacements :
- le mouvement simple d'une case en diagonale ;
- la capture : elle s'effectue quand une pièce adverse est sur une case adjacente, et que celle située derrière est vacante, comme aux dames. On peut prendre « en rafle » plusieurs pièces adverses d'un seul coup.
Mais, attention aux différences :
• une pièce prise n'est pas retirée du jeu, mais placée au-dessous de la pièce adverse qui l'a prise ; une capture donne ainsi naissance à une colonne ou pile. Dans la figure 4, **a** est la position de départ et **b** l'arrivée.

Figure 4 :



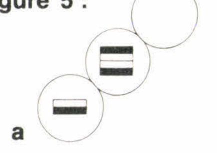


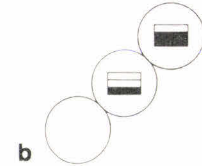


a **b**

• quand on saute par-dessus une colonne, ce qui est parfaitement licite quand la pièce supérieure, appelée commandeur (qu'il soit soldat ou officier) est une pièce adverse, on ne prend que le commandeur de la colonne, qui vient se placer sous la pile de la pièce qui prend. Les autres pièces de la colonne ne bougent pas. Un nouveau commandeur apparaît et on peut ainsi, éventuellement,délivrer une ou plusieurs de ses propres pièces prisonnières, comme le montre la figure 5.

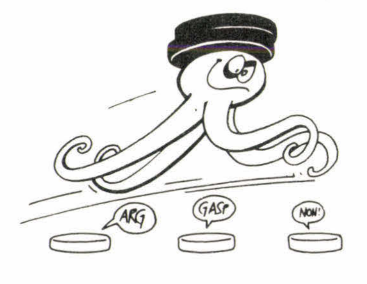
Figure 5 :





a **b**

• la capture est obligatoire ; on peut capturer plusieurs pièces en un seul coup. Quand plusieurs captures sont possibles on a le choix, c'est-à-dire qu'on n'est pas obligé d'effectuer la plus longue ; il faut cependant capturer jusqu'au bout.
3. la promotion : quand un soldat arrive sur la dernière rangée, il est retourné et promu officier. La promotion termine le



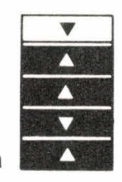
déplacement du pion. Quand un officier est capturé, il reste officier.

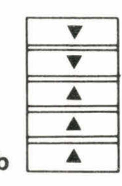
4. la colonne : elle appartient momentanément au joueur qui a le commandeur et se déplace avec lui selon les mêmes règles de déplacements qu'un pion isolé. On ne peut pas capturer dans le même coup plusieurs pièces d'une même colonne.

5. le gain : un joueur gagne quand son adversaire n'a plus de coups, c'est-à-dire quand toutes ses pièces sont prisonnières ou quand les pièces restantes sont bloquées.

Lasca et Yi-King :
les colonnes font penser à une figure de Yi-King (le livre des transformations) : le bon et le mauvais s'entrecroisent et s'annulent sournoisement. La colonne blanche **a** de la figure 6 est très efficace, puisqu'un

Figure 6 :


a


b

seul pion blanc commande 4 pions noirs, dont un officier. Mais c'est une colonne très vulnérable, parce qu'une seule capture ferait apparaître une solide colonne noire. Elle doit donc être protégée et mobilise des forces pour sa défense.

La colonne blanche **b** par contre est très solide, et n'a pas besoin d'être défendue. Il faut qu'elle soit capturée cinq fois pour qu'elle disparaisse ; elle doit participer à l'offensive. Mais elle immobilise quatre pièces blanches. Par conséquent à une force correspond une faiblesse et réciproquement.

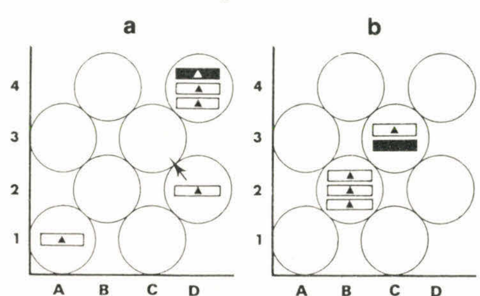
le mouvement : dans le début de partie, les coups possibles sont peu nombreux ; il n'y a au début que trois cases vacantes et les coups sont souvent forcés.

Mais dès qu'apparaissent quelques officiers - les promotions sont nombreuses - on assiste à des courses-poursuites échevelées sur tout le terrain, avec des renversements de situation aussi brusques qu'inattendus.

le sacrifice : il joue un très grand rôle : voici quelques "coups" tactiques très simples qui le montrent.

Dans la figure 7a, le sacrifice du soldat

Figure 7 :



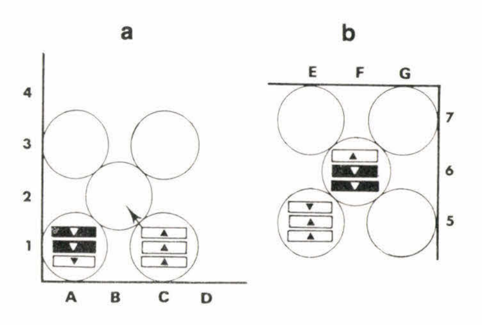
en D2 est payant. Le coup se déroule comme suit :
1. D2 ⟶ C3.
2. D4 ⟶ B2.
3. A1 ⟶ C3.

Dans la figure 7b, le résultat de la manœuvre : deux colonnes blanches, dont une avec un prisonnier noir.

Autre exemple avec la figure 8a.La colonne blanche piège la noire ; en admettant que la diagonale soit libre, le coup blanc C1 - B2 est mortel pour la colonne noire ; les prises sont forcées et...

Suite en figure 8b : on arrive en F6 avec deux colonnes blanches. C'est le massacre des officiers noirs.

Figure 8 :



Pierre Aroutcheff

Emmanuel Lasker, pragmatique et éclectique


Doc. Roger-Viollet

Le docteur Emmanuel Lasker (1868-1941) a été champion du monde d'échecs de 1894 à 1921, le plus long règne de l'histoire des échecs, et aussi docteur en mathématiques de l'Université de Berlin.

Il commence à faire parler de lui à 21 ans ; son ascension est fulgurante : à 26 ans il a déjà éliminé tous les adversaires susceptibles de lui barrer la route du champion du monde Steinitz, qui a alors 57 ans. Le challenger l'emporte facilement avec dix victoires, quatre nulles et cinq pertes.

Deux ans plus tard, c'est la revanche et le score est encore plus net : dix victoires, cinq nulles et deux pertes. Lasker garde son titre 27 ans, à une période où les joueurs de talent sont pourtant fort nombreux.

Mais le danger s'appelle Capablanca ; à cette époque, les championnats du monde sont des matchs-défis et Lasker recule l'échéance le plus longtemps possible. Une bourse de 20 000 dollars le décide finalement à venir à La Havane en 1921, mais Lasker se sait battu d'avance. Il a d'ailleurs auparavant écrit une longue lettre au Cubain où il propose son abdication et le désigne comme son successeur.

Pourtant Lasker remporte encore un grand succès trois ans plus tard au très fort tournoi de New-York, où il devance Capablanca et Alekhine qui deviendra champion du monde en 1927. En 1925, il se retire, estimant que les bourses proposées aux joueurs d'échecs ne sont pas dignes de leur talent.

Passionné par les sciences, ami d'Albert Einstein, il revient alors aux mathématiques, mais en 1933, les nazis lui confisquent tous ses biens. A 67 ans, Lasker participe au tournoi de Moscou et termine 3e, devant Capablanca. Il s'établit à Moscou, où il travaille à la Faculté de mathématiques. Puis il repart pour New-York en 1938, où il meurt en 1941.

Lasker était plus un lutteur qu'un théoricien et se révélait généralement plus à l'aise dans les matchs à deux que dans les tournois. Il déclarait : « *les échecs mettent en conflit non pas deux intelligences, mais deux volontés* ». Ou encore, après sa victoire sur Steinitz « *le joueur a battu le penseur* ».

Emmanuel Lasker fut également un très fort joueur de bridge et participa même à un championnat du monde. A noter que son neveu, Edward Lasker, plus jeune de 17 ans, était aussi un très bon joueur d'échecs, puisqu'il participa au fameux tournoi de New-York de 1924 ; Edward comme Emmanuel était éclectique ; il initia au go son glorieux aîné et atteignit le niveau de 1-Dan, ce qui n'était guère courant à une époque où on considérait encore ce jeu comme impénétrable pour l'esprit d'un occidental.

Bibliographie : la fabuleuse histoire des champions d'échecs, *par Nicolas Giffard, éditions ODIL.*

MOTS CROISÉS

Les plus grands ne sont pas forcément les plus difficiles...
La preuve, ces deux grilles de mots croisés...
★ = facile !
★ ★ = corsé...



Horizontalement :

1. Boudin. **2.** Ferait boire la tasse. Grec. **3.** Marchera au pas de l'oie. Renforce une affirmation. Enlève la conjonction. **4.** Montre un oubli. Bain, mais pas de soleil... **5.** Attrape. A l'abri du besoin. Arrose Turin. **6.** Para. Quand il pleut, mieux vaut se mettre à l'abri... Choisi. **7.** Début d'une série. Décorés. **8.** Vulgaire appendice. Le bras de Sam. Dans le vent. Entend. **9.** Singulier pluriel... Parcoures. Persista. **10.** Fait comme un... Canard. Massif. **11.** Qui favorise ceux qui n'en ont pas besoin. Symbole. **12.** Mer agitée. Eminence grecque. **13.** Bissel, par exemple. Bouddha. On le dit toujours joyeux comme s'il pouvait y en avoir de tristes ! **14.** Grecque. Démonstratif. Ce qui reste quand il ne reste plus rien. **15.** Une femme très attachée à ses chaînes.

Verticalement :

1. Comme un cheveu sur la soupe. **2.** Altérer. D'un orifice. Connue. **3.** Ancienne aggravation. Avec elles, on n'est malheureuses. Jamais à l'abri du besoin. **4.** Doit sûrement être méthodique. **5.** Dans la Mayenne. Mises à dimension. **6.** Possessif. Invitation au voyage. Marque de blanc au moment d'une lessive. **7.** L'homme de fer. Démonstratif. **8.** Rendue plus chantante ?... Voile. **9.** Eruption. L'évêque ou l'abbé. **10.** L'art de faire du neuf avec du vieux, pour les théologiens du XIXᵉ siècle. Possessif. **11.** Ecrite. Préposition. Qui fait preuve d'une maturité excessive. **12.** Occlusion. D'autant plus huppé qu'il est grand. Ancien pape. **13.** Note. Assommerai. **14.** Support. Regrette. Conjonction. **15.** Mérite donc un grand bravo.

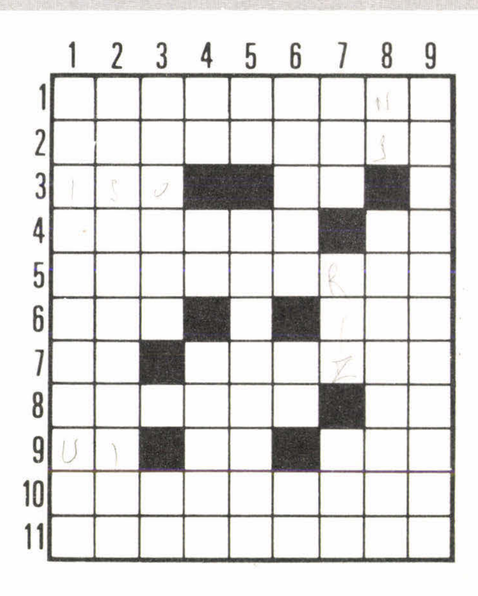
 

Horizontalement :

1. La réponse du berger à la bergère. **2.** Plus elle est grande, moins on la voit. **3.** Egal. Conjonction. **4.** Mule. Symbole. **5.** En pinçat. **6.** Suspension, ou contient une suspension. En villégiature. **7.** Ruinée par les Elamites. Ravaler un chagrin. **8.** Près de Saint-Paul. Participe. **9.** Arturo, pour les intimes. Dans la gamme. Contracte ses zygomatiques. **10.** Bobby pour la reine Elisabeth ? **11.** Retire des feuilles de chou.

Verticalement :

1. Insuffisant pour donner matière à réfection. **2.** Sont, par essence, dépourvues de charmes. **3.** Pour un arc brisé. Nœud ferroviaire. **4.** En vogue. Symbolise un transuranien. Variétés. **5.** Mis en veilleuse. Vendredi le fit couronner. **6.** Bouleverse quand il n'est pas bouleversé. Symbole. Adverbe. **7.** D'un auxiliaire. Culture asiatique. Station assise. **8.** Pieuse abréviation. Barda. **9.** Peut vous en faire voir de toutes les couleurs.



solutions page 116

LA STATUE DE L'ORACLE

Cette statue, il ne suffira pas de la trouver. Il faudra aussi savoir lui offrir ce qu'elle attend de vous. Une vraie aventure à jouer avec votre calculatrice programmable ou votre micro.

Depuis des siècles, dans le voisinage de votre maison, la rumeur veut qu'un souterrain conduise jusqu'à l'un des nombreux châteaux voisins. Vous connaissez cette entrée, et muni d'une lampe de poche, vous avez décidé de savoir si...

joueur : en solitaire ;

matériel :
- une calculatrice TI ou HP ou un micro-ordinateur ;
- du papier quadrillé, pour tracer le plan du dédale à mesure que vous y progressez ;
- un crayon, une gomme et du papier.

but du jeu :
vous devez ressortir par l'un des châteaux, après avoir collecté les informations nécessaires en cours de route, et tout en ayant un nombre de points de vie supérieur à zéro.

trésor : un vrai ! Le premier aventurier à répondre aux questions posées au paragraphe « vous avez trouvé la sortie » gagnera un abonnement d'un an à *J & S !*

TABLE DES ÉVÉNEMENTS

.0061	Vous allez vers l'E d'une case.
.009	Vous découvrez une armoire contenant 3 flacons... vous avez très faim. Lequel absorbez-vous ? a. Datura stramonium. Faire $\sqrt{x}$, puis CT. b. Amanites vineuses. Faire .009 × 134 =, puis CT c. Belladone. Faire $\sqrt{x}$, $\sqrt{v}$, puis CT. d. aucun. Faire $\sqrt{x}$, $\sqrt{x}$, $\sqrt{x}$, puis CT.
.0308	Si vous avez encore votre fiole de contrepoison, vous devez l'utiliser. Sinon, vous êtes mort. N, O, O.
.0438	Le temps passe. – 1 PV. Aller en .6999.
.0449	Bien, bien, nous ne sommes pas pressés – 3 PV plus tard... Vous faites un autre choix en .957
.0785	A côté de la porte qui vous barre le chemin vers l'est, il y a deux boutons. Sur l'un d'eux figure le signe $\sqrt{x}$, et sur l'autre, x^2. Au-dessus est inscrit 61.10-3. a. vous appuyez sur x^2 sans hésiter, puis CT b. vous appuyez sur $\sqrt{x}$, tout doucement, puis CT.
.948	Vous devenez fou, peu avant de mourir. Désolé.
.2801	Une aiguille jaillit (un « Gom jobar », c'est sûr !) vous perdez 1 PV par tour, sauf si vous buvez la fiole. Si vous l'avez bue, c'est trop tard. La porte s'ouvre, allez vers l'E d'une case.
.4641	Aller en .832. Vous perdez 1 PV.
.4677	Aller en .832. Vous perdez 1 PV.
.5066	Vous découvrez une fiole de contrepoison. a. vous buvez sans attendre (notez-le). Aller en .6999 b. vous la mettez dans votre ceinture (notez-le). Aller en .0438.
.5095	Un aventurier mourant est devant vous et demande une fiole de contrepoison : a. vous en avez une, vous lui donnez : faire $\sqrt{x}$, puis CT b. vous en avez une, mais vous la gardez : faire 1/x puis CT c. vous l'avez utilisée : faire $\sqrt{x}$, $\sqrt{x}$, puis CT.
.5549	Cela vaut peut-être mieux, mais vous perdez 20 PV. N, O, O.
.5585	Vous trouvez un étrange objet rond, pour lire le numéro inscrit ; faites un pas vers le Sud. Tapez les coordonnées. Notez le résultat.
.6162	Hmm très agréable ! Déplacez-vous NEEEE.
.6999	Le bouchon est un parchemin où est écrit ESSEES. Déplacez-vous de six cases.
.7137	Il dit « à 40 mètres au nord, après un long détour, vous trouverez un sils morgor. Relevez bien le numéro qu'il porte. Les cinq pièces inaccessibles au N-E forment un chiffre que vous ne devez pas oublier ». Faites deux pas vers l'Est.
.7225	Une corde apparaît. Vous la saisissez. Déplacez-vous EE.



début du jeu :
vous êtes à l'entrée du souterrain située sur la carte aux coordonnées x = 14 ; y = 10 (figure 1). Vous avez 30 PV (points de vie).

le jeu :

- reportez-vous au mode opératoire de votre calculatrice et suivez-le point par point ;
- vérifiez que tout fonctionne bien, en tapant les coordonnées de la case de départ, située en x = 14 et y = 10. Le résultat affiché doit être .14899 (le chiffre avant la virgule ne compte pas) ;
- dans tous les cas, seuls comptent les quatre chiffres situés après la virgule (un point sur les calculatrices). Le cinquième permet d'éviter les arrondis. Ne vous en occupez pas ;

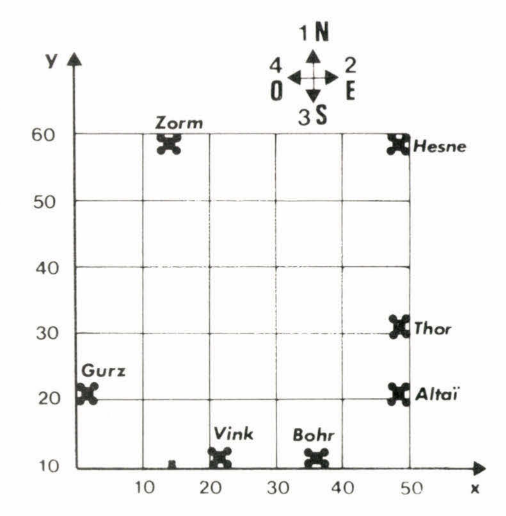


***Figure 1 :** représentation du terrain que vous explorez. Chaque case est repérée en coordonnées cartésiennes : x variant de 1 à 50 ; y de 10 à 60. L'entrée du souterrain est située sur la case x = 14, y = 10.*



- chaque tour de jeu consiste à taper les coordonnées de la case qu'on aborde et à lire le résultat affiché.

Trois règles président à la bonne marche du jeu. Les voici :

- **Règle 1.** Le résultat contient 1, 2, 3 ou 4. Vous devez vous déplacer dans l'une des directions offertes, sachant que 1 = nord (noté N), 2 = est, 3 = sud et 4 = ouest.

Exemples :
.3431 : vous avez le choix entre nord (1), sud (3) et ouest (4) ;
.1175 : vous ne pouvez aller que vers le nord ;
.0642 : vous avez le choix entre est (2) et ouest (4) ;
.9756 : impossible de vous déplacer pour l'instant.
Quand le résultat ne permet aucun déplacement (ni 1, ni 2, ni 3, ni 4) il faut appliquer la règle 2.

- **Règle 2.** Dans l'impossibilité de vous déplacer, consultez le tableau des événements. En regard du résultat affiché sur votre calculatrice, figure un texte relatif à l'événement rencontré.

Parfois il faudra faire un choix et taper $\sqrt{x}$, x^2 ou d'autres touches, puis consulter à nouveau la même table (ce qui est noté CT) ;
Parfois encore vous gagnerez ou perdrez des PV. Tenez votre compte à jour, en sachant que s'il tombe à zéro, vous êtes mort.
Souvent, vous devrez vous déplacer de quelques cases. Des déplacements sont indiqués par les initiales des directions. Exemple : NNEE signifie « allez de deux cases vers le nord, puis de deux cases vers l'est ».
Chaque case représente 10 mètres de terrain.
En abordant une nouvelle case, à la suite d'un déplacement forcé, vous devrez en taper les coordonnées sur la calculatrice pour la connaître.

- **Règle 3.** Chaque fois que le résultat comporte au moins une paire de chiffres identiques supérieure à 44 (soit 55, 66, 77, 88 ou 99 par exemple : .5523, .0667, .999, .1277, etc.), vous découvrez de quoi vous nourrir. Ajoutez 3 PV à votre total.

.785	Vous découvrez un récipient contenant un litre d'eau... a. vous le prenez en pensant boire un peu plus tard : faire $\sqrt{x}$, puis CT b. vous la buvez. Appuyez sur x^2, puis CT.
.8100	+20 PV. Mais un R à la place du N et vous étiez mort. Allez N, O, O.
.8284	Aller en 4677. Vous perdez 1 PV.
.832	Coincé ! Vous perdez 3 PV pour aller en X=14, Y=14.
.8448	Il dit : « les cinq pièces inaccessibles du N-E forment un chiffre. Retenez-le ». Faites deux pas vers l'est.
.85	Le sol bouge... Il y a une manette sur le mur. a. vous la tirez. Faire $\sqrt{x}$, puis CT b. vous attendez patiemment. Faire x^2, puis CT.
.886	Notez-le en dessinant l'objet. Déplacez-vous NEEEE.
.9158	Rien ne se passe. Il fait chaud : − 1PV. Allez en .957.
.9219	Une trappe s'ouvre. Vous êtes éjecté en X=14, Y=10.
.957	Vous voyez une urne en marbre (20×10×5 cm). Que faites-vous ? a. vous la fouillez à la main : $\sqrt{x}$, puis CT b. vous collez votre oreille sur l'ouverture : x^2, puis CT c. vous y verser un litre d'eau (si vous ne l'avez pas bu !) faire 1/x, puis CT d. vous attendez sans y toucher : faire ln ×, puis CT.
.9615	Une explosion vous projette 3 cases à l'Ouest. − 5 PV.
.9696	Vous trouvez une épée à deux mains que vous pouvez prendre, sauf si vous êtes manchot. Faites quelques pas : E,S,E.
.9782	Un clapet métallique se referme. Au choix, vous perdez 5 PV ou vous y laissez votre main. Une porte s'ouvre. Allez au N.
.9795	Un étroit boyau vous permet d'aller 9 cases vers N.
.9806	Vous voyez une dalle fendue et un écriteau. Vous lisez « aventurier courageux, plante ici ce que jadis un autre retira »... a. vous semez une vieille graine qui était dans votre poche, faire $\sqrt{x}$, puis CT b. vous enfoncez l'épée à deux mains. Faire x^2, puis CT c. vous n'avez ni graine, ni épée. Faire 1/x puis CT.
.9879	Entre les dents d'un squelette, un message. Il y est dit : « A 100 mètres au nord j'ai reçu ce qui m'a donné cette apparence... »
.9902	Vos cheveux poussent à la même vitesse. −4PV. Vous découvrez un passage secret. Avancez d'une case vers le Nord.
.9996	Un passage souterrain peut vous conduire en X=25, Y=14. a. si vous l'empruntez, faites $\sqrt{x}$, puis CT b. sinon, faites deux pas vers l'Ouest.
.9998	Un étrange graffiti : « maxime sibylline : 5058 oui 5059 non »...
1.0197	Vous creusez une galerie vers le Nord. Avancez N.N.
1.962	Vous êtes vraiment une crapule. Vous trouvez quand même un bon chemin en allant deux fois vers l'Est.

• **Vous avez trouvé la sortie !** (une des cases bordant le plateau de jeu). Vous êtes devant la statue de l'oracle. Il a les deux mains tendues. Une centaine de billes d'ivoire sont posées à ses pieds. Pour savoir combien de billes vous placez dans l'une de ses mains, multipliez le chiffre lu sur le sils morgor par le chiffre formé par les cinq pièces inaccessibles. Enfin, multipliez cette valeur par celle de la case où vous vous trouvez.
Si vous trouvez .38497, vous avez gagné ! Une porte s'ouvre et vous pouvez monter l'escalier du sous-sol du château de...
Envoyez-nous* :
— la carte de votre parcours (sur papier quadrillé) ;
— le nom du château ;
— le nombre de billes posées dans la main de l'oracle ;
— le chiffre inscrit sur le très mystérieux sils morgor.

LA STATUE... POUR TI 57 CLASSIQUE

00	81		R/S
01	32	0	STO 0
02	81		R/S
03	32	1	STO 1
04	33	0	RCL 0
05	28		2nd sin
06	25		1/x
07	32	0	STO 0
08	33	1	RCL 1
09	29		2nd cos
10	25		1/x
11	32	1	STO 1
12	33	0	RCL 0
13	75		+
14	33	1	RCL 1
15	85		=
16	−49		INV 2nd C.t
17	36		2nd Pause
18	71		RST

Mode opératoire

1. allumez la calculatrice, faites LRN ;
2. tapez les instructions du listing (colonne de droite : R/S, STO 0, R/S, etc.) ;
3. faites LRN, RST, 2nd Fix 5, 2nd Deg, pour repasser en mode calcul, remettez le pointeur à zéro, affichez 5 décimales et fonctionnez en mode degré ;
4. tapez les coordonnées de la case où se trouve l'aventurier, sous la forme X R/S Y R/S. Après quelques secondes, vous obtenez le nombre Z, sous la forme 0.abcde. (Voir texte pour interprétation) ;
5. reprenez au point 4 pour le tour de jeu suivant.

LA STATUE... POUR TI 57 LCD

00	13		R/S
01	61	01	STO 0
02	13		R/S
03	61	.01	STO 1
04	71	.00	RCL 0
05	42		sin
06	33		1/x
07	61	.00	STO 0
08	71	.01	RCL 1
09	43		cos
10	33		1/x
11	61	.01	STO 1
12	71	.00	RCL 0
13	85		+
14	71	.01	RCL 1
15	95		=
16	96		2nd Frac
17	59		2nd Pause
18	21		RST

Mode opératoire

1. faites successivement ON/C, LRN, INV 2nd CP, LRN pour effacer un ancien programme ;
2. faites 2 Part 2 (affichage 40.2). Vous disposez de 40 pas et de deux mémoires ;
3. LRN, puis taper les instructions du listing (colonne de droite : R/S, STO 0, etc.) ;
4. faites LRN, RST, DRG (mode degré), 2nd Fix 5 ;
5. tapez les coordonnées de la case où se trouve l'aventurier, sous la forme X R/S Y R/S. Après 4 secondes, vous obtenez le nombre Z, sous la forme 0.abcde. (Voir texte).
6. reprenez au point 5 pour le tour de jeu suivant ;
7. vérification : faites 14 R/S 10 R/S (point de départ), la calculatrice doit afficher 0.14899.
Attention ! Pour obtenir le mode « degré », appuyer sur DRG de manière que RAD et GRAD ne soient pas affichés.

LA STATUE... POUR HP 33

01	23	1	STO 1
02	21		x ⇌ y
03	23	0	STO 0
04	24	0	RCL 0
05	14	7	f sin
06	15	3	g 1/x
07	23	0	STO 0
08	24	1	RCL 1
09	14	8	f cos
10	15	3	g 1/x
11	23	1	STO 1
12	24	0	RCL 0
13	24	1	RCL 1
14	51		+
15	14	74	f Pause
16	15	33	g FRAC
17	14	74	f PAUSE
18	15	12	g RTN

Mode opératoire

1. ON, curseur sur PRGM. Tapez les instructions (colonne de droite : STO 1, x ⇌ y, STO 0, etc) ;
2. curseur sur RUN, g DEG, f FIX 5, g RTN ;
3. tapez les coordonnées de la case où se trouve l'aventurier sous la forme X ENTER ↑ Y R/S, R/S. Après quelques secondes, la calculatrice affiche un nombre Z sous la forme 0.abcde. (Voir texte).
4. reprenez au point 3 pour le tour de jeu suivant.

Adaptation aux autres calculatrices

Le nombre Z servant de base à la création du terrain et des événements qui s'y déroulent est égal à 1/sin X + 1/cos Y. Où X et Y sont les valeurs de la coordonnée du personnage. Toutes les calculatrices « scientifiques » peuvent accepter ce simple calcul.

Sur TI 58, 58C, 59, il faudra taper les numéros de mémoire en les faisant précéder par un 0. Par exemple STO 1 deviendra STO 01. Sur les HP, il faudra faire attention aux « préfixes » : la HP 33 utilise f et g ; la 34C, f, g et h. f Pause devient par exemple h PSE sur HP 34C.

LA STATUE... POUR MICRO

```
100 C = .01745325
110  INPUT "X=";X: INPUT "Y=";Y
120 Z = 1 /  SIN (X * C) + 1 /  COS
     (Y * C)
130 Z = Z -  INT (Z)
140 Z = Z * 10000
150 Z =  INT (Z)
160 Z = Z / 10000
170  PRINT "Z="Z
180  GOTO 100
```

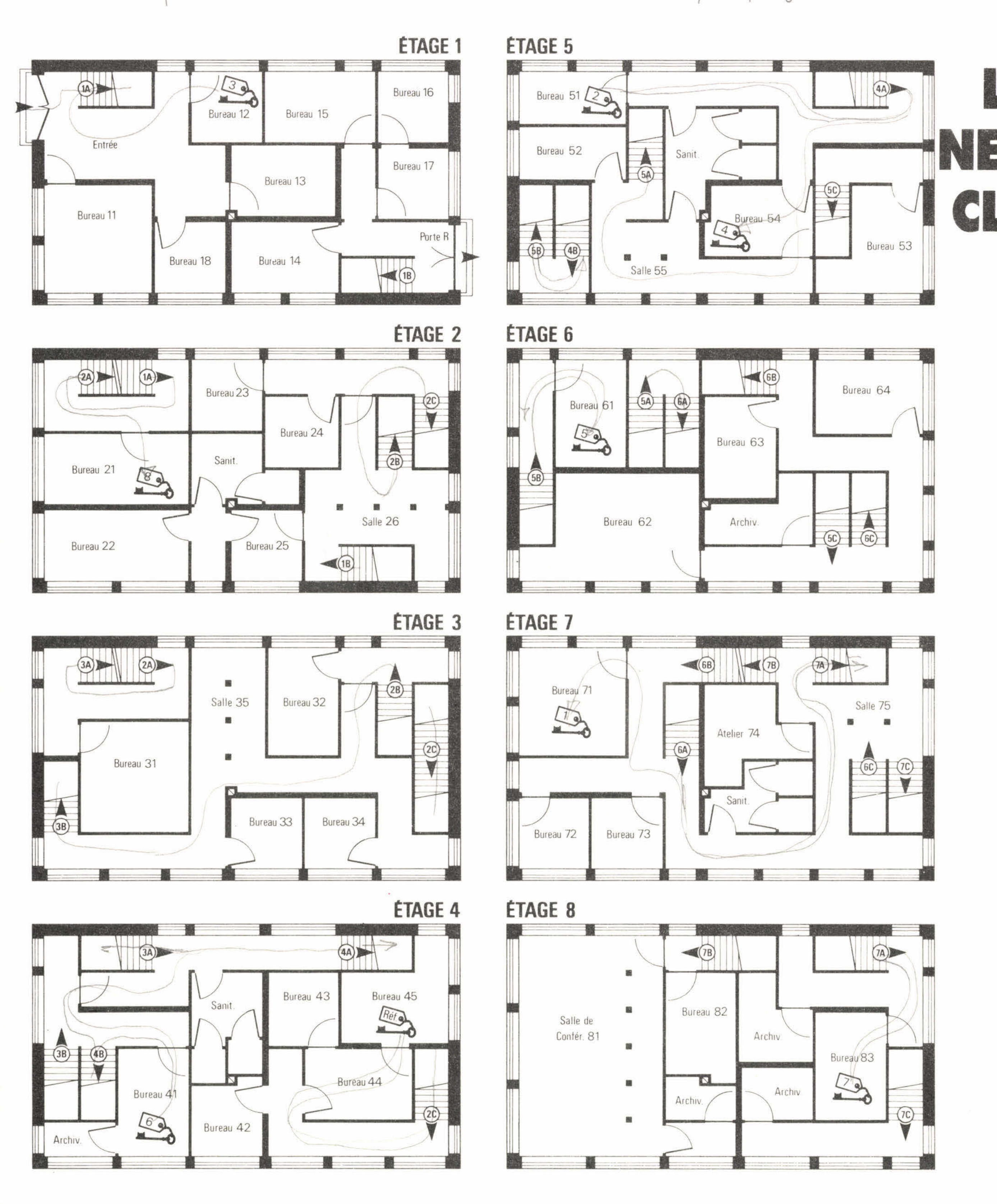


Michel Brassinne

* *Voici l'adresse : J & S/jeu de la statue 5, rue de la Baume 75382 Paris cedex 08*

1A/2A/3A/4A/54/4A/41/4B/5B/61/5B/4B/4A/51/4A/3A/2A/21/8A/3A/4A/54/55/5A/6A/7A/83/7A/71 → 12
4 6 5 2 8 7 1 3

LES NEUF CLÉS



Gaston, veilleur de nuit à l'immeuble de huit étages de la société Fass & Phil, entame aujourd'hui sa dernière nuit de travail. Demain, c'est la retraite... Farceur, il a préparé une surprise à l'intention du personnel de la société...
En effet, le lendemain, les employés découvrent avec stupéfaction que les bureaux sont fermés !
Dans son ancienne loge qui se trouve au rez-de-chaussée, Gaston a toutefois laissé un mot ainsi rédigé : « Le bureau 54 est ouvert ». Ils montent alors au cinquième étage et trouvent effectivement la porte 54 ouverte ; sur un bureau, une clé avec un autre mot « clé du 4e étage »...

Il existe ainsi huit clés différentes, ouvrant chacune toutes les portes d'un seul et même étage, plus celle du réfectoire qui se trouve au 1er étage, porte R. Toutes les portes sont verrouillées, sauf celle de l'entrée bien sûr, et celle du bureau 54 donc. Sur le plan ci-dessus, vous trouverez dans certains bureaux les clés ouvrant les différents étages.

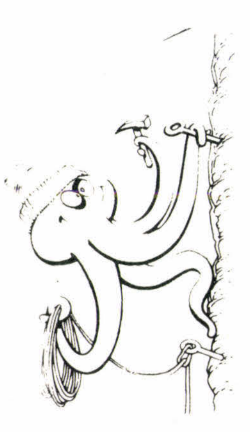
Quel est le chemin à suivre pour récupérer la clé du réfectoire « cachée » par Gaston dans l'immeuble ?

solution dans le prochain numéro

ECHECS

A L'ASSAUT DU ROQUE (suite)

Wilhelm Steinitz, le premier champion du monde d'échecs (voir J & S n° 10), disait : « L'échec et mat est le but, mais pas le premier objet d'une partie d'échecs ».
Les attaques réussies qui suivent ne démentent pas cette assertion car, pour la plupart, elles n'aboutissent pas au mat, mais à un gain matériel que l'adversaire devra concéder pour éviter ce même mat.
Si, à chaque fois, vous avez le rôle de l'attaquant, il faudra chercher également les meilleurs coups de défense du camp opposé. Par exemple, ne croyez pas qu'un sacrifice doit forcément être accepté. N'oubliez pas non plus les possibilités de contre-attaque de l'adversaire, qui sont autant de surprises désagréables quand elles vous arrivent dans la pratique.



EXERCICES

Mécaniquement, les blancs viennent de procéder à un « échange » par F×e7. Malheureusement pour eux, c'était un piège.

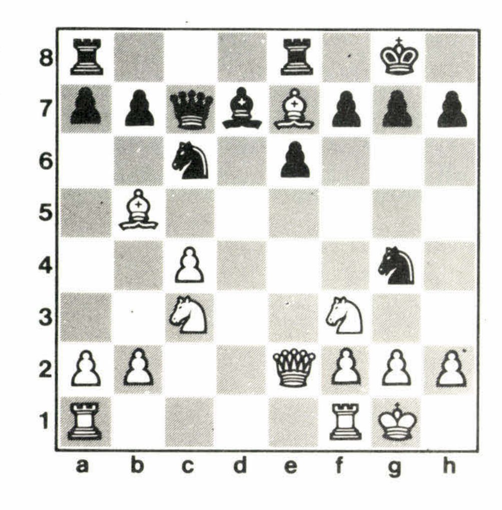


Diagramme 1 : *les noirs jouent et gagnent.*

La défense des noirs était basée sur l'attaque de la Dame blanche. Elle est insuffisante...

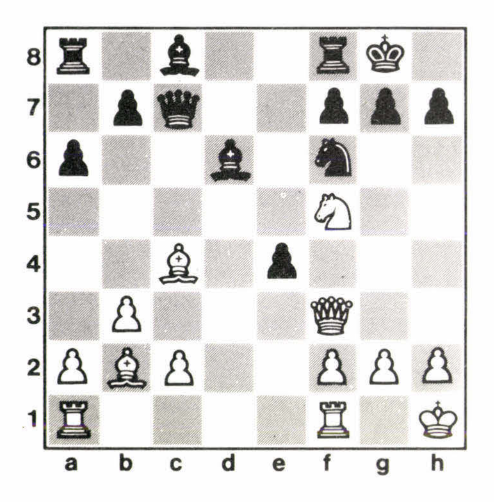


Diagramme 2 : *les blancs jouent et gagnent.*

Curieuse mêlée devant le Roi blanc. Il n'en réchappera pas.

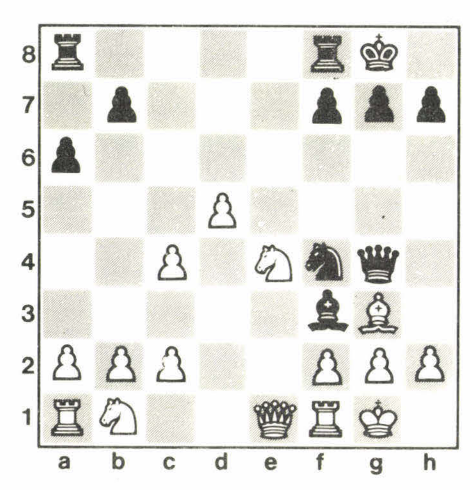


Diagramme 3 : *les noirs jouent et gagnent.*

Attention, le coup simpliste ne donne rien ! Un peu de raffinement s'il vous plaît.

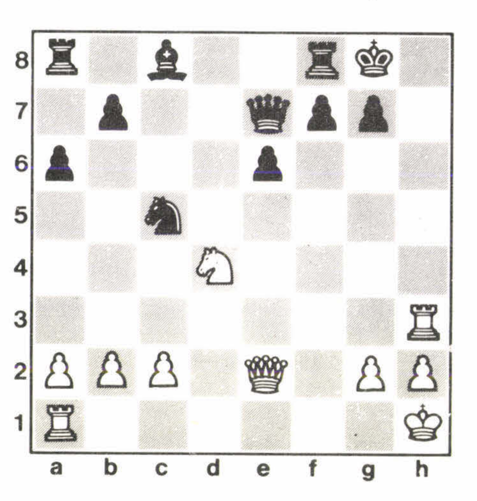


Diagramme 4 : *les blancs jouent et gagnent.*

Ici encore, le coup le plus joli est aussi le plus efficace. Une bonne publicité pour le jeu d'échecs.

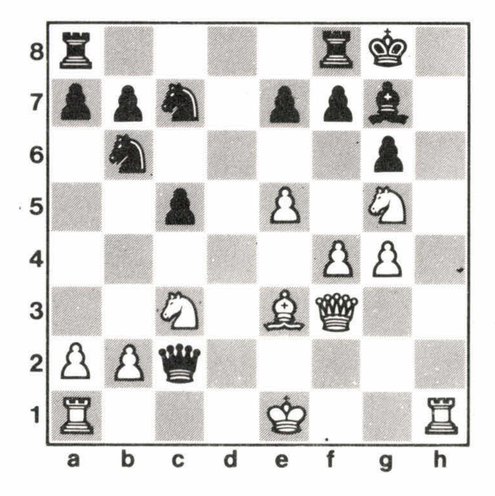


Diagramme 5 : *les blancs jouent et gagnent.*

Quand le roque blanc est face à deux « trous » en f3 et h3, il est souvent comparable à une passoire.

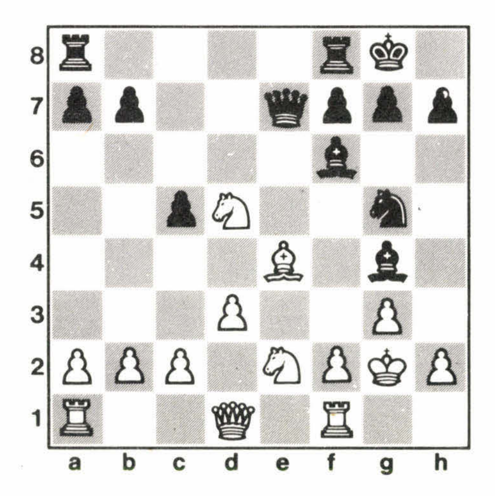


Diagramme 6 : *les noirs jouent et gagnent.*

Le premier coup me semble évident, la suite un peu moins.

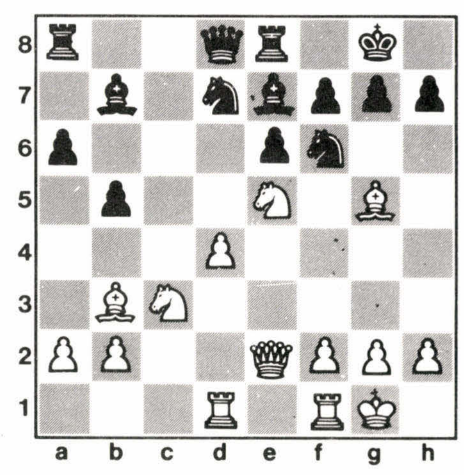


Diagramme 7 : *les blancs jouent et gagnent.*

Le roque blanc a été abandonné par le reste de ses troupes. La conséquence en est logique.

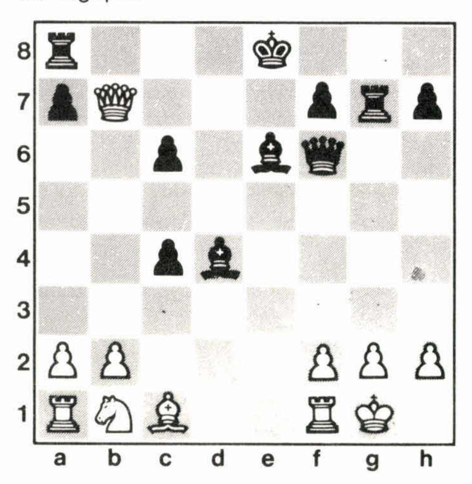


Diagramme 8 : *les noirs jouent et gagnent.*

L'imagination d'Alexandre Alekhine était sans bornes. Une nouvelle illustration.

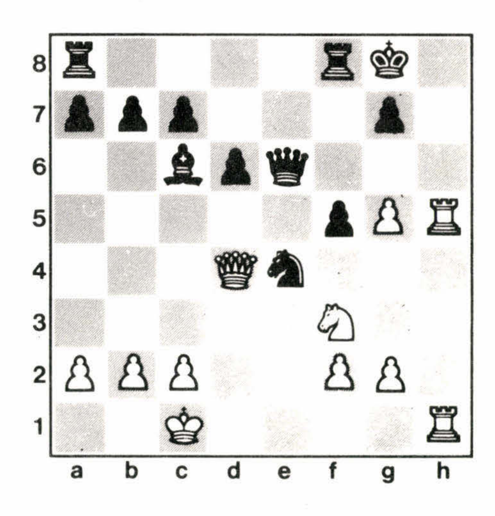


Diagramme 9 : *les blancs jouent et gagnent.*

Un vieux classique : l'exploitation de la colonne « h ». Les fausses pistes abondent.

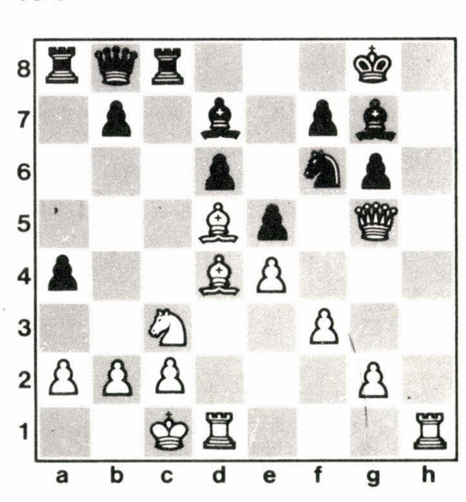


Diagramme 10 : *les blancs jouent et gagnent.*

Solutions page 116

La combinaison à trouver aboutit au mat dit « de Boden ». Découvrez-en sa configuration.

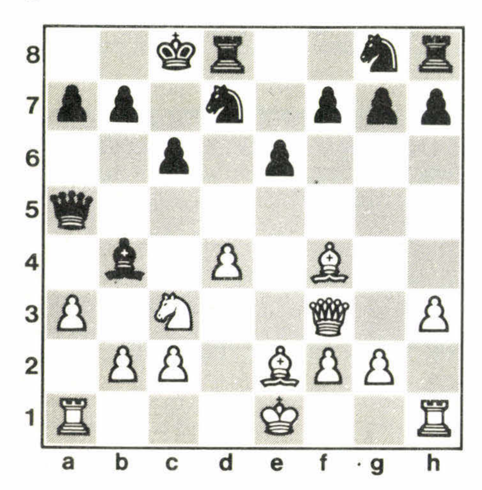


Diagramme 11 : les blancs jouent et gagnent.

Pour terminer, un art méconnu, celui de la « défense héroïque », chère à Kortchnoy.

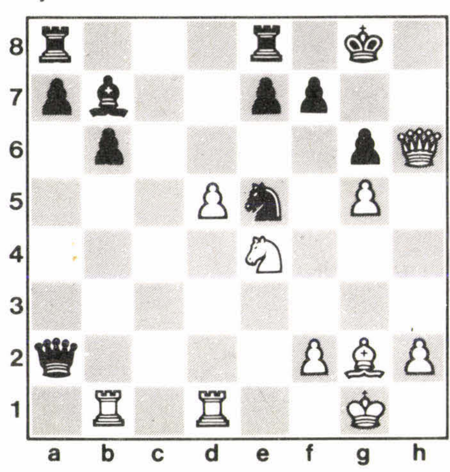


Diagramme 12 : que se passe-t-il si les blancs jouent Cf6+ ?

solutions page 116

PARTIE

Un roque démoli dans les règles de l'art

Blancs : Dubinine ; noirs ; Petrov, Rostov-1936. Défense française.

1. e4,e6 ; 2. d4, d5 ; 3. Cc3, dxe4 ; 4. Cxe4, Cd7 ; 5. Cf3, Cgf6 ; 6. Cg3, c5 ; 7. dxc5, Fxc5 ; 8. Fd3, Db6 ; 9. 0-0, 0-0 ; 10. De2, Tfe8 ; 11. c3, Cf8

(plutôt que cette manœuvre rampante, les noirs auraient mieux fait de développer l'aile-Dame par Dc7 puis b6 et Fb7)

12. Ce5, Cg6 ; 13. Fxg6 !, hxg6 ; 14. h4 !, Dc7

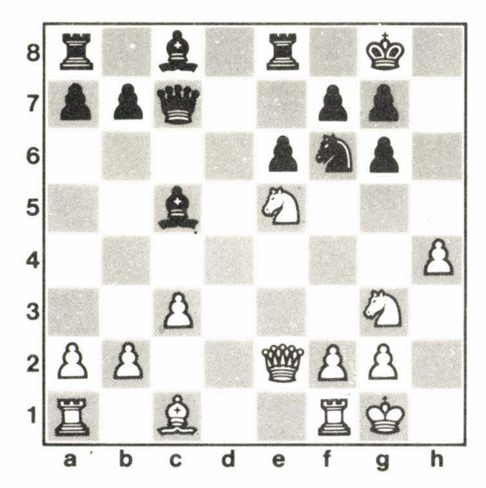


Diagramme 13

15. h5 !

(le début du « déshabillage » du Roi noir)

15. ...gxh5 ; 16. Cxh5, Ch7

(16. ...C×h5 valait mieux)

17. Cxg7 !

(un sacrifice dont le joueur des blancs n'a pu calculer toutes les conséquences, mais il s'est fié à son instinct. La mauvaise coordination des pièces noires et la difficulté de développer le Fc8 et la Ta8 empêcheront les noirs de parer l'attaque)

17. ...Rxg7 ; 18. Dh5 !

(avec la menace 19. Fh6+, Rf6 [19. ...Rg8 ; Dg4+ et 19. ...Rh8 ; 20. C×f7+ perdent également] 20. Dh4+ !, R×e5 ; 21. Ff4+)

18. ...Ff8

(pour amener du renfort en défense et contrôler la case g7. L'analyse ne révèle pas de meilleur coup)

19. Te1 !

(envisageant 20. Te3 et 21. Tg3+)

19. ...Rg8 ; 20. Te3, Te7 ; 21. Tg3+ , Fg7

(21. ...Rh8 ? ; 22. Dg4 !, Cf6 ; 23.Dg5 !

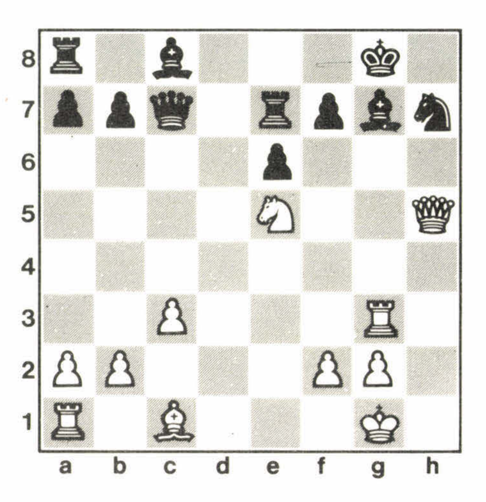


Diagramme 14

22. Txg7+ !!

(deuxième sacrifice)

22. ...Rxg7 ; 23. Fh6+, Rh8

(23. ...Rg8 ? ; 24. Dg4+ suivi du mat)

24. Td1 !

(avec la menace 25. Dg4 !, D×e5 ; Td8+)

24. ...Cf6 ; 25. Fg7+ !!

(et de trois !)

25. ...Rxg7 ; 26. Dg5+, Rh8

(sur 26. ...Rf8 ; 27. D×f6 les menace 28. Dh8 mat et 28. Cg6+ décident)

27. Dxf6+, Rg8 ; 28. Td3 ! Abandon

(il suit 29. Th3 et 30. Th8 mat).

Nicolas Giffard

BACKGAMMON

Dans les neuf positions suivantes, Blanc vient de rouler les dés. Quelle est sa meilleure façon de jouer ? Dans les solutions, page 116, un barême vous indiquera votre score d'après le choix de vos mouvements.

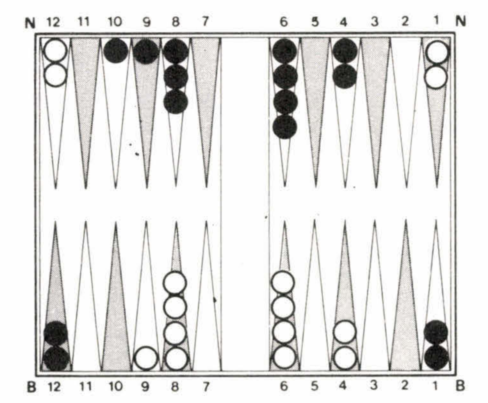


Diagramme 1 : *Blanc joue 6-5*

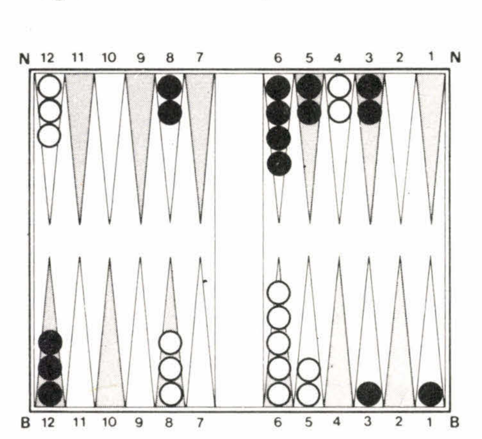


Diagramme 2 : *Blanc joue 6-2*

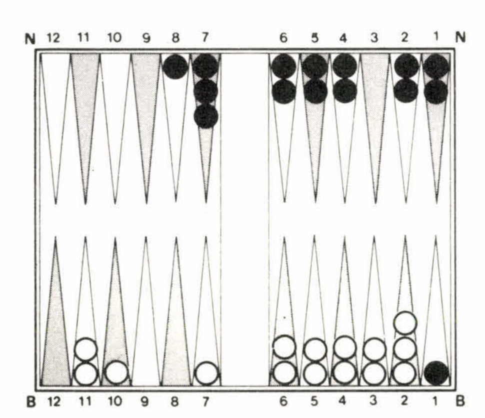


Diagramme 3 : *Blanc joue 6-4*

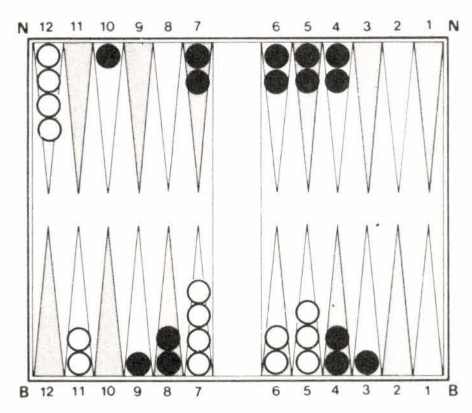


Diagramme 4 : *Blanc joue 2-1*

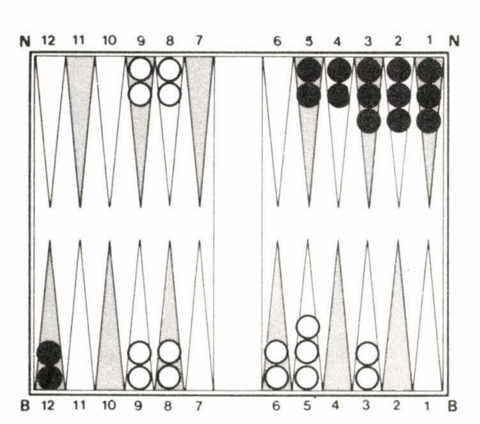


Diagramme 5 : *Blanc joue 5-4*

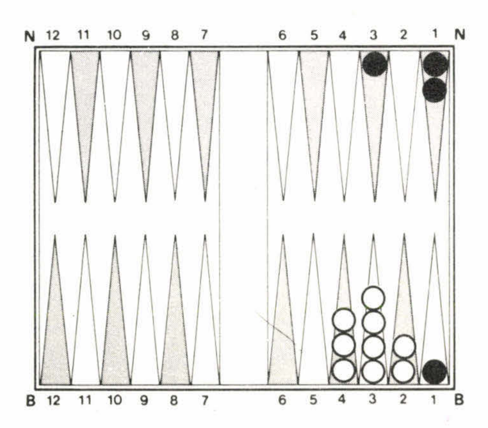


Diagramme 6 : *Blanc joue 3-2*

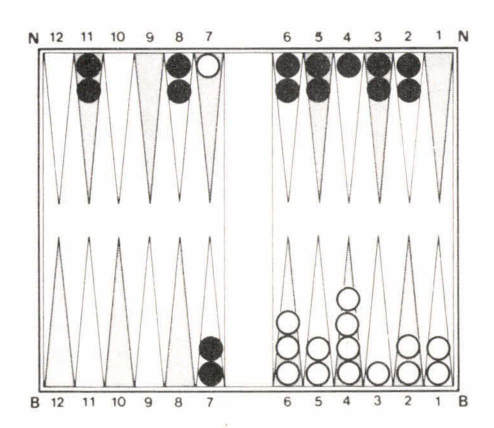


Diagramme 7 : *Blanc joue 2-1*

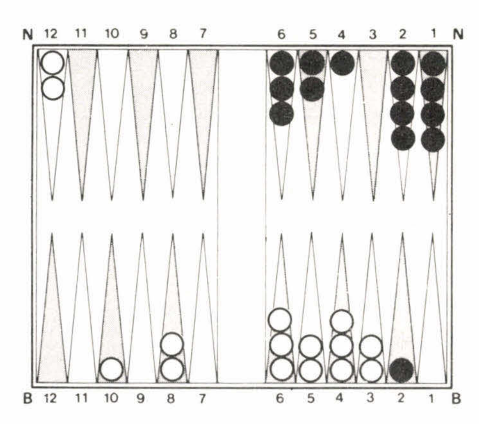


Diagramme 8 : *Blanc joue 6-5*

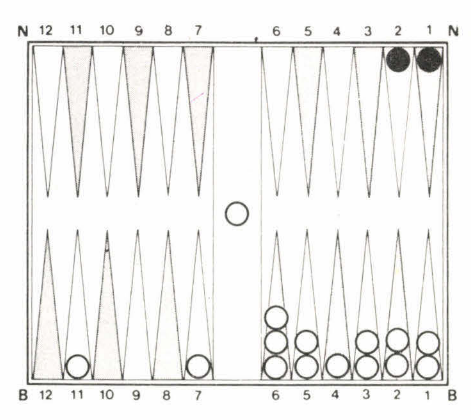


Diagramme 9 : *Blanc joue 3-2*

solutions page 116

Donat Bernard et Benjamin Hannuna

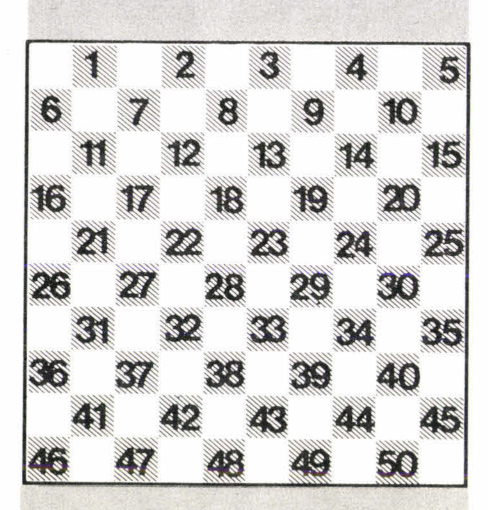
DAMES

CHAMPIONNAT DU MONDE (suite et fin)

On ne parle pas souvent d'eux, et pourtant, quelle classe ils ont ! En effet, les joueurs africains, s'ils n'ont pas encore atteint le niveau des Soviétiques, ont prouvé, lors du dernier championnat du monde (Dakar-octobre 84), qu'il faut dorénavant compter avec eux.
D'ailleurs, les deux Sénégalais Diallo et Der, classés respectivement 7e et 10e ont obtenu à cette occasion leur norme de grand maître international.
Regardons à présent les prouesses des joueurs africains...

Numérotation du damier

Le damier comprend 50 cases claires et 50 cases foncées. On joue sur les cases foncées.



Au début de la partie, les pions noirs sont placés sur les cases 1 à 20, et les pions blancs sur les cases 31 à 50.

Der — Scholma, 13e ronde : dans une position écrasante pour Der, quel est le coup de grâce qui abrège les souffrances du Néerlandais Scholma ?

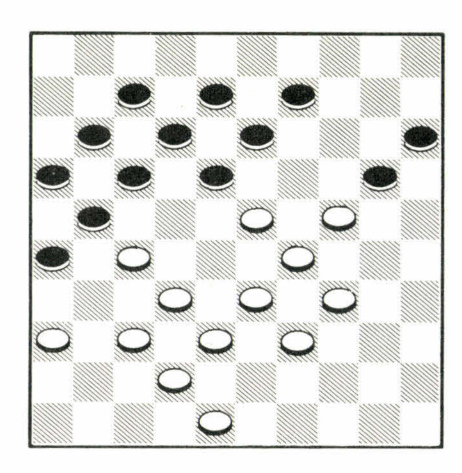


Diagramme 1 : *les blancs jouent et gagnent.*

Diallo — Guinard, 2e ronde : ma première défaite ! Quel est l'envoi à dame qui permet au Sénégalais Diallo de conclure ?

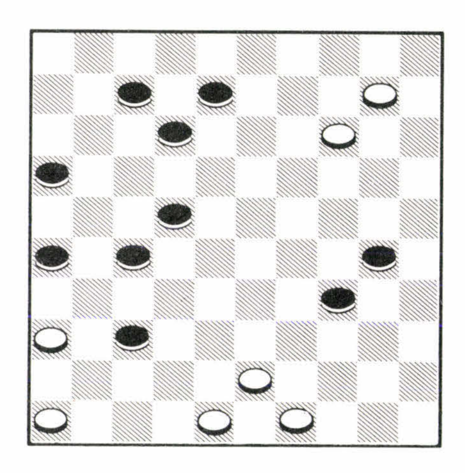


Diagramme 2 : *les blancs jouent et gagnent.*

Der — Jansen, 19e ronde : quelle est la promenade en deux temps que les blancs font entreprendre au pion noir 17 ?

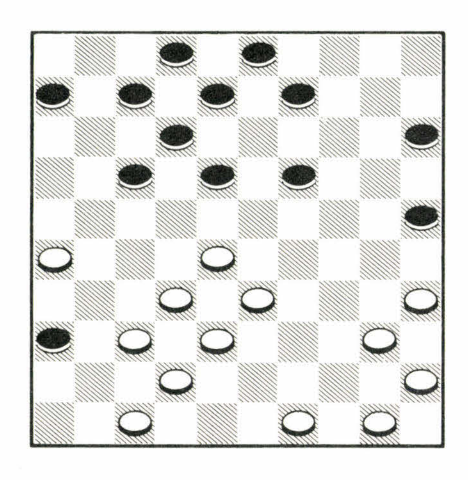


Diagramme 3 : *les blancs jouent et gagnent.*

N'Diaye — Der, 14e ronde : un coup et les blancs abandonnent. Lequel ?

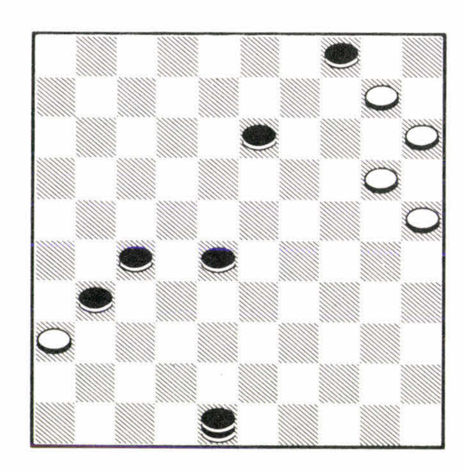


Diagramme 4 : *les noirs jouent et gagnent.*

Mémel — Kouperman, 5e ronde : la première grosse surprise du championnat du monde. Mémel, profitant d'une énorme faute de Kouperman, inflige à l'ex-Soviétique sa seule défaite du tournoi.

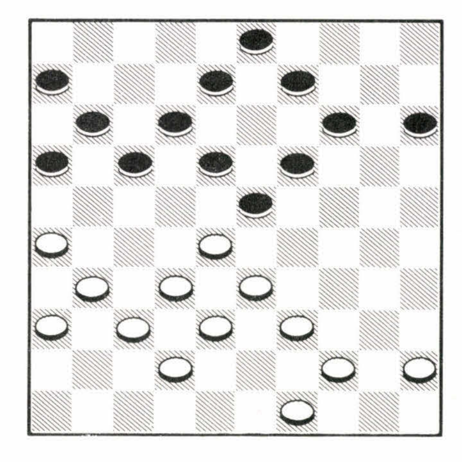


Diagramme 5 : *les blancs jouent et gagnent.*

Autar — N'Diaye, 6e ronde : il est souvent dangereux de rentrer en « lunette », car cela donne à l'adversaire un temps de repos dont il peut se servir... comme ici.

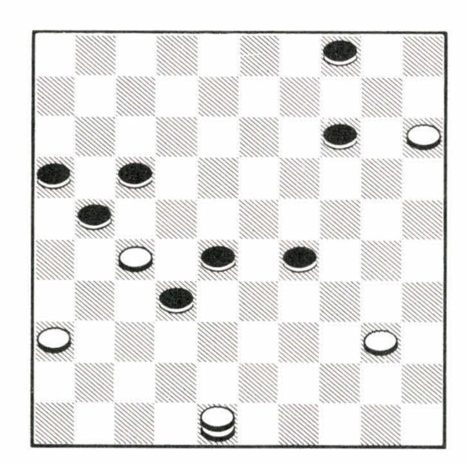


Diagramme 7 : *les noirs jouent et gagnent.*

N'Diaye — Kane, 10e ronde : deux attaques des blancs suffisent à prendre les noirs à contre-temps. Lesquelles ?

Diagramme 9 : *les blancs jouent et gagnent un pion.*

Jansen — Mémel, 6e ronde : mis en appétit, Mémel continue dans la ronde suivante. Au menu, le Néerlandais Jansen contre lequel il exécute une combinaison élégante.

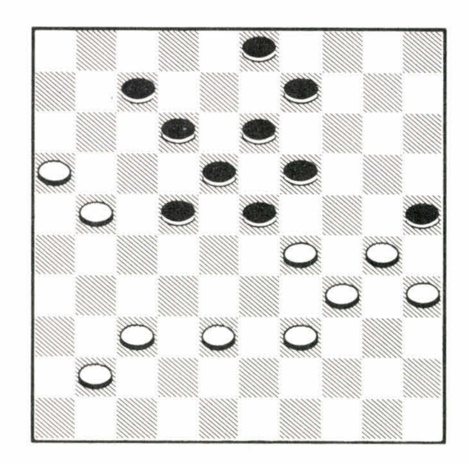


Diagramme 6 : *les noirs jouent et gagnent.*

Kane — Guinard, 9e ronde : une position désespérée. Quelle est la combinaison miraculeuse qui va, presque, permettre à Kane de gagner ?

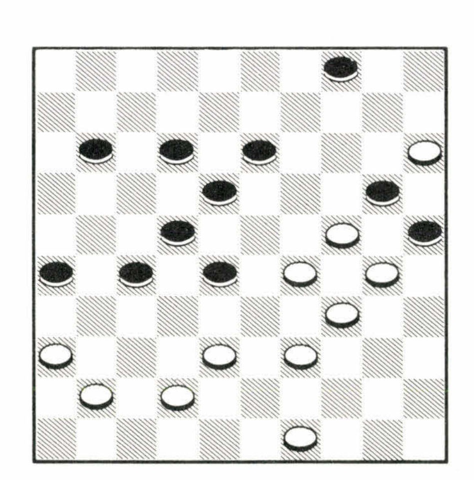


Diagramme 8 : *les blancs jouent et font nulle.*

N'Diaye — Kane, 10e ronde : bien que N'Diaye (Mali) ait un pion de plus, la fin de partie est très difficile à gagner. Comment l'imagination alliée à une grande puissance de calcul vient à bout de la résistance du Sénégalais Kane (noirs) ?

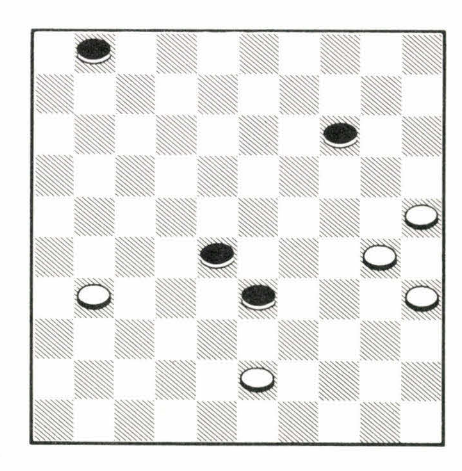


Diagramme 10 : *les blancs jouent et gagnent.*

solutions page 117

Luc Guinard

SCRABBLE®

LE P.L.I. A L'HEURE DE... TOKYO

On peut s'étonner du nombre relativement important de mots japonais (pour la plupart inconnus du profane...) figurant dans le *Petit Larousse.*
Le Japon est surtout connu comme la patrie des arts martiaux. Aussi n'est-il pas surprenant de trouver un certain nombre de termes assez courants comme :

AIKIDO
DAN
DOJO (salle de sports)
IPPON (point)
JUDO
JUDOKA
KARATE
KARATEKA
NUNCHAKU (arme)
SUMO (sport)
TATAMI (tapis)

En revanche, même si l'art y tient une place prépondérante, on peut se demander combien de non-spécialistes utilisent la totalité des mots suivants...

BONSAI (arbre nain)
BUNRAKU (théâtre de marionnettes)
GAGAKU (musique)
HAIKAI (poème)
HAIKU (poème)
IKEBANA (art floral)
JORURI (théâtre)
KABUKI (théâtre)
KAKEMONO (peinture sur soie)
KANA, inv. (lettre)
KOTO (instrument de musique)
MAKIMONO (peinture)
NO (théâtre)
SHAMISEN (instrument de musique)

Le vocabulaire historique spécifique au Japon est, lui aussi, bien représenté :

BUSHIDO (code des samouraïs)
DAIMYO, inv. (prince)
JOMON (période historique)
KAMI (noble)
KAMIKAZE
MEIJI (période historique)
MIKADO (empereur)
SAMOURAI ou SAMURAI
SHOGOUN ou SHOGUN (chef militaire)

Enfin, on trouve également des mots du domaine de la vie quotidienne, que l'on emploie peut-être plus souvent...

GEISHA
KAKI
KIMONO
KONDO (monastère)
MOUSME (jeune fille)
NETSUKE (figurine)
NIPPON
OBI (ceinture)
SAKE (alcool)
SEN (monnaie)
SHINTO (religion)
SODOKU (maladie)
TORII, inv. (portique)
TSUNAMI (raz-de-marée)
YEN

Codification de la grille

La position d'un mot sur la grille est déterminée par une lettre codifiée de A à O, et un nombre de 1 à 15. Si la lettre est indiquée d'abord, le mot est placé horizontalement ; par contre, si c'est le nombre qui est indiqué en premier lieu, le mot est alors placé verticalement.

lettre double | lettre triple | mot double | mot triple |  joker

N.B. — Ne sont admis, dans notre rubrique — sauf exception indiquée — que les mots figurant dans la première partie du *Petit Larousse Illustré 1985.*
Pour toutes précisions concernant le règlement, les clubs ou le calendrier, adressez-vous à la Fédération Française de Scrabble, 96, boulevard Péreire, 75017 Paris.

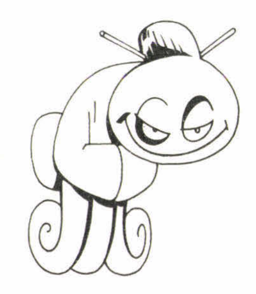
ENTRAÎNEZ-VOUS...

La partie qui suit a été jouée au Tournoi de Châlon le 24 février dernier. Si vous souhaitez la jouer à votre tour, munissez-vous d'un cache que vous descendrez au bout de trois minutes (temps de compétition d'un coup). La ligne suivante vous donnera le mot trouvé, (optimal), le nombre de points, sa position sur la grille et le nouveau tirage...

Tirages	Mots trouvés	Positions	Points
ERRP♦SE			
AAECMTO	PRE(S)SER	H4	72
AAIJKLR	E(S)CAMOTA	7G	65
AIJLR+OH	KA(a)	6N	62
AHR+EIPS	JOLI	G9	38
ABDELNR	SHARPIE(b)	13G	91
—EEINNRY	BRANDIE	12B	28
Y+FINNUX	ENRÊNAI(c)	O1	35
FINNU+EL	ORYX(d)	10G	42
NN+ABGOU	FIBULE(e)	B10	38
ELNSTQU	BOUGONNA	L3	74
— EEGILTU	ENRÊNAIENT	O1	30
—AEISTTV	LÉGUÉE	15A	24
EIIOMT♦	ESTIVANT	E6	72
ALOQSSW	MI(R)OITEE(f)	1H	77
AQS+CDHV	SLOW	12L	52
DQV+AEMS	CASH	F3	30
QV+DLRUU	ADMETS	8A	27
DLQRU+EZ	VU	14M	16
DLQR+FIU	ZÉBU	3J	30
DQRU+OT	FIL	2A	29
	TROQUA	4A	28
	TOTAL		960

1er : Christian Lorentz, avec 945 points.

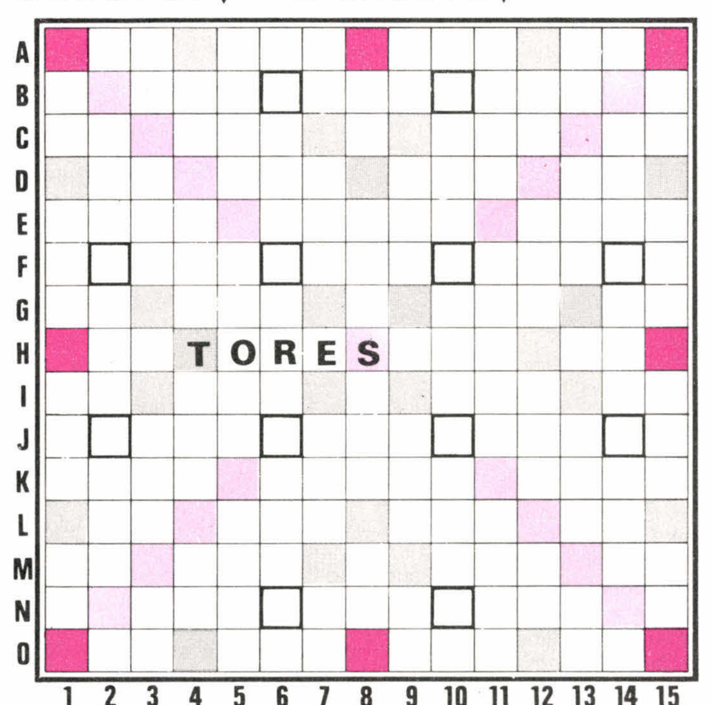
(a) Particule élémentaire
(b) Voilier
(c) ENRÊNER (v. transitif) : mettre les rênes à un cheval.
(d) Antilope
(e) Epingle métallique de sûreté retenant la toge
(f) MIROITÉ,E (adjectif) : se dit d'un cheval bai dont les taches de la croupe tranchent sur le fond.



LE DEUXIÈME COUP

Au premier coup de la partie, on a placé TORES en H4. Trouvez le deuxième coup avec les dix tirages suivants :

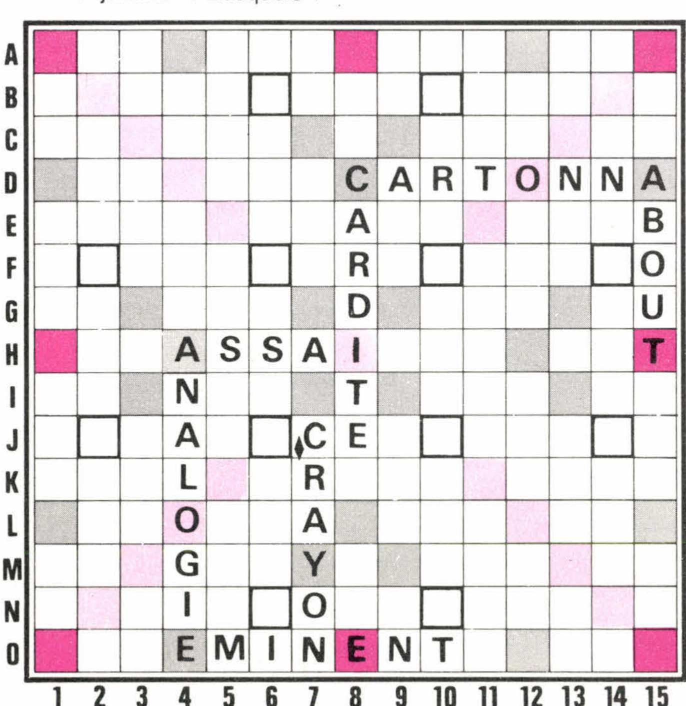
1. C D E M O O T
2. A J K O S T U
3. F I I L R S ♦
4. E E F I N N S
5. E H M P S Y ♦
6. A E H I P X Y
7. B I O L T U ♦
8. E I I P Q T U
9. A D J O O P U
10. A A E E Y Z ♦



LES BENJAMINS

« Faire un Benjamin » consiste à rallonger par trois lettres un mot déjà placé sur la grille, afin de rejoindre dans une case « mot compte triple ».

Sur la grille ci-dessous, il est possible de trouver 23 « benjamins ». Lesquels ?



LES ANAGAMMES

Une « anagamme » est un mot formé de l'ensemble de lettres permettant de faire un scrabble de huit lettres, à partir d'un mot de sept lettres donné.

Ainsi DELICAT scrabble sur les lettres de ENOUAS, et TEORBES sur les lettres de HUMAI.

Saurez-vous trouver tous ces scrabbles ?

DELICAT + E	= (****)	TEORBES + H	=
DELICAT + N	=	TEORBES + U	= (***)
DELICAT + O	=	TEORBES + M	=
DELICAT + U	=	TEORBES + A	= (***)
DELICAT + A	= (**)	TEORBES + I	= (**)
DELICAT + S	=		

Les astérisques placés près de certains mots signalent le nombre de solutions différentes possibles.

LA PARTIE RECORD

Nous vous présentons ici une partie duplicate préparée par J.H. Muracciole, totalisant 2 844 points !

Jouez-la comme une partie normale...

Tirages	Mots trouvés	Positions	Points
EEHINRV	HIVERNE	H 2	84
ADFFGIR	GRIFFADE	8 A	110
AGILNNU	INGUINAL	C 8	70
ACMOTTU	FACTOTUM	E 8	78
EEELRST	DELESTER	G 8	61
EEOQRT♦	HOQ(U)ETER	2 H	116
AABCDKW	DRAWBACK	O 1	419
EIJLNOV	ENJOLIVE	L 2	94
EIMNSTU	MUTINES	K 9	69
AAILNRU	ALUNIRA	J 9	81
BDEESTU	DEBUTES	I 9	92
AEIOPSX	EXPOSAI	M 9	96
AEMORSU	AMAUROSE	F 8	92
EIOPSYZ	POLYMERISASSIEZ	15 A	1 319
EHL♦	DRAWBACK(S)	O 1	31
EHL	HO	B 14	20
EL	LEZ	O 13	12
	TOTAL		2 844

Pouvez-vous faire mieux (en respectant évidemment les règles du Duplicate, c'est-à-dire faire le maximum à chaque coup) ? Dans ce cas, envoyez-nous votre réponse : cette nouvelle partie record sera publiée et vous vaudra un abonnement d'un an à *J & S*.

notre adresse : Jeux & Stratégie
la partie-record
5, rue de la Baume
75382 Paris cedex 08

solutions page 117

Benjamin Hannuna

GO

INITIATION : ATTAQUES BLANCHES SUR LE BORD

Prenons la position du diagramme 1 comme référence à notre explication.

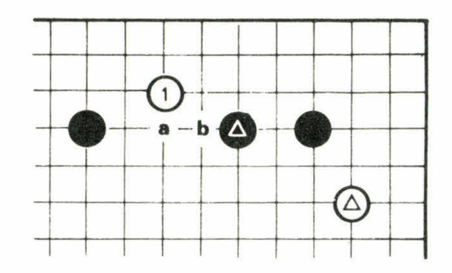


Diagramme 1

L'hypothèse de départ est que le noir a répondu en *Tobi* — ◬ — à l'approche blanche ◬ du coin. Cette réponse noire laisse suffisamment d'espace au blanc pour manœuvrer sur le bord et menacer de séparer la pierre de milieu de bord du coin ; mais une autre réponse noire aurait d'autres inconvénients ; il faut s'y résoudre : il n'est pas possible de connecter d un seul coup la pierre de coin à la pierre de milieu de bord. De même qu'il ne faut pas faire en deux coups ce qu'on peut faire en un seul, il ne faut pas essayer de faire en un coup ce qui nécessite deux coups : ça ne marche pas !

Les moyens les plus usuels du blanc se résument à trois coups : 1, **a** et **b**. En jouant 1, le blanc envahit le bord et cherche à faire un peu de territoire en menaçant de couper les forces noires en deux ; **a** coupe directement les forces noires, sans prétendre faire de territoire ; **b** est un coup pour voir : le blanc avisera en fonction de la réponse noire.

Il va de soi que de nombreuses réponses sont possibles ; nous en privilégierons une catégorie : celles qui connectent les forces noires qui peuvent l'être ou séparent les forces blanches qui peuvent l'être, aussi simplement que possible.

Regardons à présent le diagramme 2 : l'invasion en 1. Elle est souvent jouée quand le blanc a déjà une pierre d'appui sur le bord, par exemple en ◬. La menace blanche est double : d'une part le saut en 6 qui sépare les forces noires, d'autre part la connexion avec la pierre ◬ qui fait aussi quelques points de territoire. Répondre au coup 1 en 7 est violent ; l'inconvénient est que, quand le blanc saute en 6, la bagarre devient générale sur toute la partie Nord du terrain. Le coup 2 est aussi ambitieux que 7, mais plus facile à manier. Le premier objectif est de connecter les pierres noires et de séparer nettement la pierre blanche ⊗ du reste des forces blanches. Avec la séquence 2-8, le noir parvient à ses fins et obtient un mur solide. Un mur est une force et il ne faut pas perdre de temps une fois que le blanc a répondu en 9 : il faut attaquer immédiatement. Le coup 10 prive le blanc de base de vie et 12 prend un point vital du groupe blanc et le pousse vers le mur noir. Si le blanc ne répond pas au coup 10, le noir vise le point 11 à la première occasion. Le but est d'avoir un groupe blanc faible et attaquable : menacer la capture plutôt que capturer à tout prix.

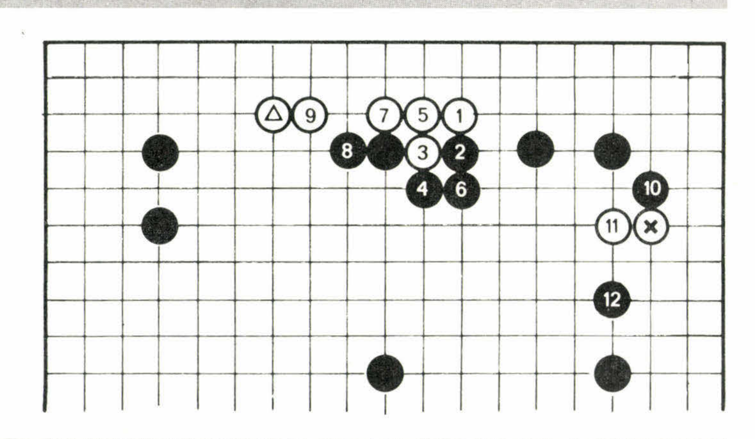


Diagramme 2

Dans la position du digramme 3, quand le blanc avec 1 sépare les forces noires, la première chose à faire est de considérer la zone en grisé comme terrain neutre et de ne pas s'en préoccuper. Il faut, encore une fois, séparer les forces blanches en prenant bien soin de la santé des deux pierres noires du coin. Un coup en **a**, **b** ou **c** doit en principe atteindre ces objectifs. Pour **b** ou **c**, cela semble clair ; le coup **a** est en fait similaire, mais il agit par ricochets.

Le noir dans le diagramme 4 commence sa pression avec 2 et 4 pour mieux séparer ensuite les forces blanches. Le coup essentiel est 6. Ensuite, il faut continuer à séparer les forces blanches et sortir les pierres noires vers le centre. Après 16, c'est chose faite et les deux groupes blancs sont faibles. Si le blanc joue 5 en

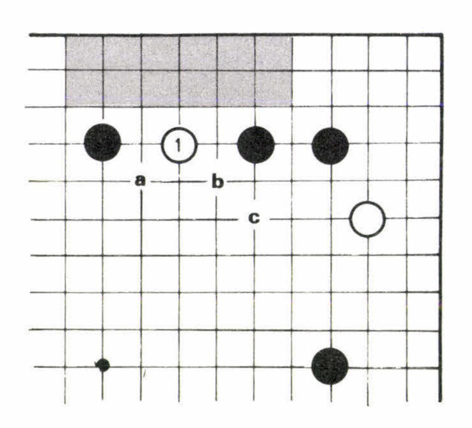


Diagramme 3

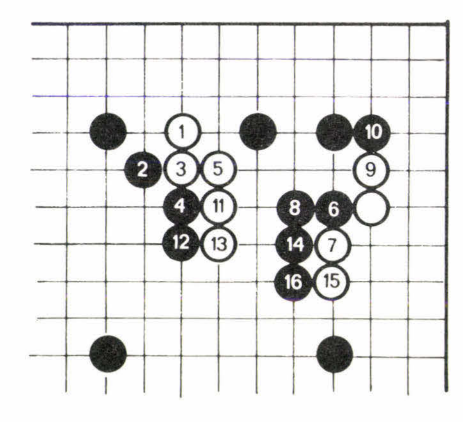


Diagramme 4

11, le noir doit couper en 5. Mais les variations possibles ne s'arrêtent pas là et le noir dans tous les cas poursuit dans ses grandes lignes le même objectif.

Le coup 2 dans le diagramme 5 est simple et solide. Le noir est renforcé et les pierres blanches séparées. Il n'est pas sûr que le blanc réagisse immédiatement. L'objectif suivant du noir sera le coup **a**.

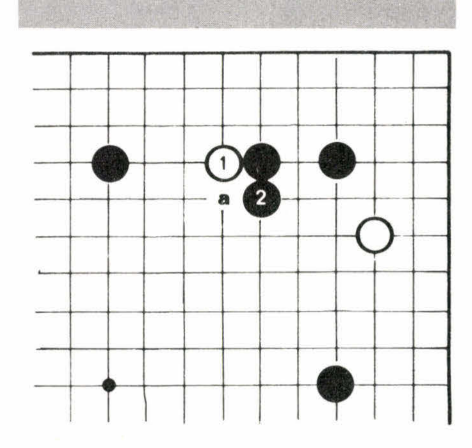


Diagramme 5

Diagramme 6 : le noir peut aussi répondre en 2 pour faire du territoire sur le bord Nord. Le coup blanc 7 est le seul honnête, et le noir doit connecter en 8. 10 est nécessaire et le noir peut se permettre de jouer 12 avant de fermer le coin avec 14. Mais il faut un peu se méfier ; il y a pas mal de traquenards dans cette variation, et tous ne sont pas de simples tentatives d'arnaque.

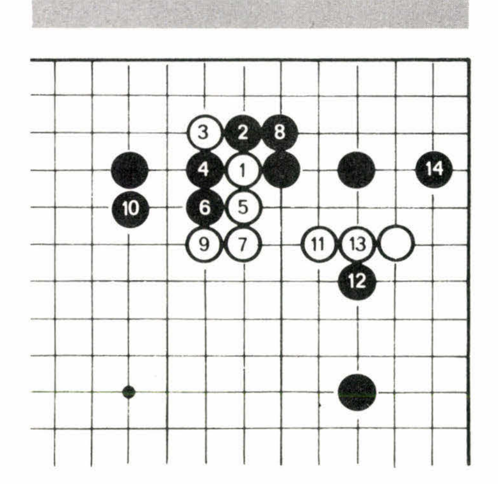


Diagramme 6

PARTIE : TAKEMIYA A UN POINT DU PARADIS

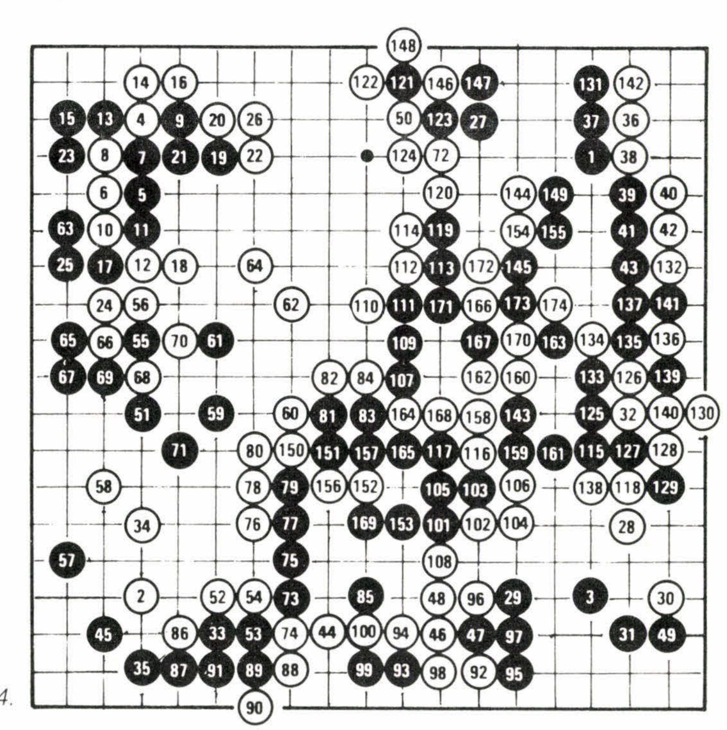


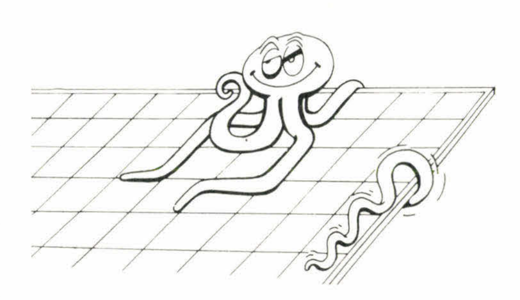
Diagramme 7 : *la cinquième partie du Kisei. Noir, Cho ; blanc, Takemiya. Noir abandonne après le coup 174.*

Après 4 parties du Kisei, Cho et Takemiya sont à égalité. Les deux premières ont été à sens unique, Cho, puis Takemiya triomphant avec les noirs ; les deux suivantes ont été perdues alternativement par celui des joueurs qui avait la meilleure position. Là encore, dans la cinquième partie, Cho laisse échapper une victoire probable.

Avec 1-3 (diagramme 7), deux *Hoshi*, Cho surprend son monde jouant pour l'influence ; mais déjà après le *Joseki* du coin Nord-Ouest (5-26), la situation est familière : Cho a pris des points, et Takemiya l'influence centrale, dont 27 érode la puissance. Mais Takemiya ne tient pas apparemment à avoir les mains vides et prend un coin (36-43). Le noir résoud une partie de ses problèmes en attaquant avec 51 et en connectant ensuite ses pierres jusqu'au coup 71. 72 augmente le potentiel blanc au centre et 73 lance la bataille décisive qui ne se terminera que 100 coups plus tard.

L'attaque noire est très virulente et après 120, la question est de savoir combien de points le noir pourra garder au centre. Il lui faut au moins 20 points.
Cho en veut un peu trop : 127-129 sont la cause première du désastre ; mais le blanc répond en 130, ce qui lui laisse encore une chance. Pressé par le temps, Cho commet la faute décisive avec 155. Couper en 159 lui assurait probablement la victoire, par 2 ou 3 points. Quand Takemiya joue 158, tout est fini et Cho abandonne après 174. Dans la sixième partie, Takemiya aura les noirs, et on peut parier que Cho jouera au moins un *San San* (point 3-3)...

Aux dernières nouvelles, Cho a gardé son titre, gagnant les deux dernières parties de 4 1/2 et 1 1/2 points. Takemiya est resté à un point du paradis. Encore un an de purgatoire !

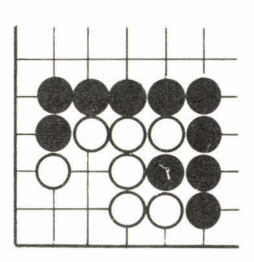


Pierre Aroutcheff

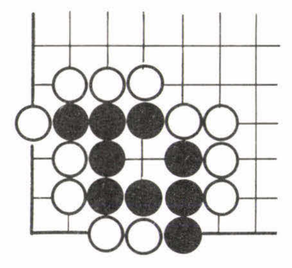
EXERCICES...



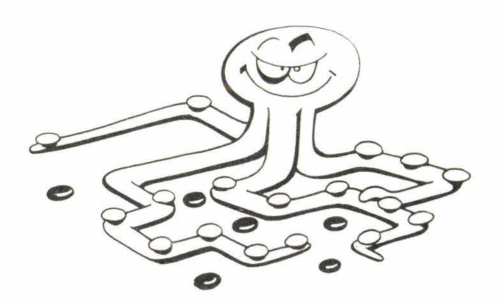
Problème 1 : *Noir joue et vit.*



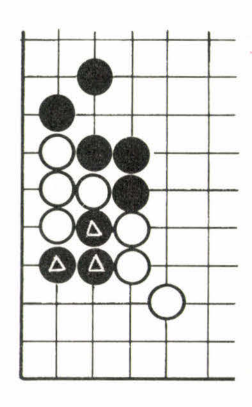
Problème 2 : *Noir joue et tue. C'est une position classique. (Pas de Ko).*



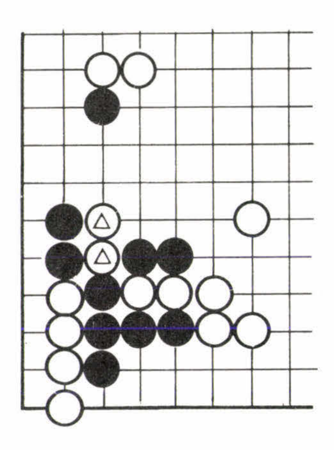
Problème 3 : *Noir joue et vit inconditionnellement.*



Problème 4 : *Noir tue par Ko.*



Problème 5 : *Blanc capture les trois pierres noires ▲.*



Problème 6 : *Noir capture les deux pierres blanches*

solutions page 118

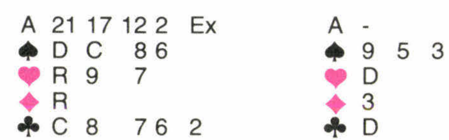
TAROT

VARIANTES CIRCONSTANCIELLES DE L'ÉCART

Aux Échecs, les forces en présence sont similaires. Si le « trait » a une relative importance, il est rapidement compensé par une défense appropriée. Au Tarot, il convient de modifier le cours du destin, « le hasard de la donne », afin de rétablir l'équilibre attaque-défense.
L'écart n'est donc pas un acte superflu. Il va sans dire que, s'il l'était, il n'existerait d'autre contrat que Sans ou Contre le Chien. C'est la phase initiale de l'affrontement, la logistique par laquelle le général dispose ses troupes, en avant-garde ou en réserve, selon son objectif prévisionnel.
L'écart doit s'effectuer en fonction des intentions adverses, car l'entameur joue ici le rôle d'un « éclaireur », dont l'antagonisme immédiat influencera les premières déductions défensives.
La réussite du contrat est souvent tributaire de la répartition, mais elle dépend également de principes de « sécurité » :
- s'allonger dans une couleur (éventuellement à l'atout) ;
- créer des coupes ;
- mettre des points à l'abri.

Il faut noter l'interdépendance de ces critères, car la composition du Chien, en harmonie ou non avec celle du jeu du preneur, déterminera l'ensemble des possibilités offensives.
Indépendamment de ce qui précède, en tournoi duplicate, des raisonnements d'ordre subjectif peuvent intervenir sur le comportement d'un joueur :
- écart différent de la « ligne » pour une tentative de « swing » (dans le cas d'un retard à la marque) ;
- à la vue du Chien, sensation que l'adversaire a « deviné » le jeu d'attaque ;
- avec un jeu très faible, accepter de chuter et « sauver les meubles ».

Votre main en Sud (Nord donneur) : Le chien :



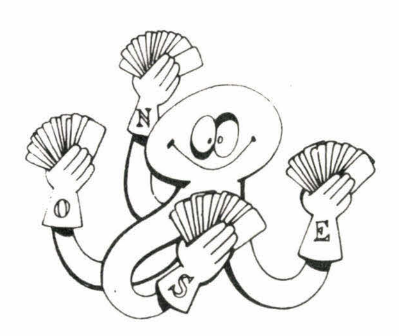
Votre main en Sud	Le chien
A 21 17 12 2 Ex	A -
♠ D C 8 6	♠ 9 5 3
♥ R 9 7	♥ D
♦ R	♦ 3
♣ C 8 7 6 2	♣ D

L'enchère est Garde.

Il y a deux manières d'envisager le problème :
- écarter selon le décompte des points que vous prévoyez de faire :

Écart A : D, C, ♠ + D, C ♣ + 3 ♦ + soit un petit ♣, soit un petit ♥. Vous devez atteindre 41 points. Avec cet écart, vous avez mis 13 points de côté, auxquels vous ajoutez : 6 pour le 21,4 pour l'excuse, 6 pour le roi de ♦, 6 pour le roi de ♥ et 5 pour la dame de ♥. Si cette dame passe, il n'y a qu'un point supplémentaire à faire en coupe sur ♦ pour atteindre 41 points.

• écarter en fonction du plan de jeu, c'est-à-dire en faisant le maximum pour éviter de « prendre le Petit au Bout » (contre vous), mais avec moins de certitudes de passer le contrat :



Écart B : D, C ♠ + 7 ♥ + 3 petits ♣. Avec cet écart, vous considérez qu'il y a une main d'atout en Défense, que la chasse sera entreprise et que vous allez vite vous retrouver sans atouts. Mais votre tenue ♣ vous permettra certainement à la fin de faire couper à ♠ une fois supplémentaire.

La cotation : Écart A = 10 points ; Ecart B= 6 points

Cet exemple est extrait du Jeu-Concours Tarot proposé par le journal *Sud-Ouest Dimanche**

RÈGLEMENT OFFICIEL :

Le règlement officiel sera adressé gracieusement aux lecteurs de J & S sur simple demande — accompagnée d'une enveloppe timbrée — adressée à : Fédération Française de Tarot, 4 cours de Verdun, 69002 Lyon.

EXERCICES

Dans tous les problèmes suivants, réalisez votre écart en tenant compte du Chien, de votre ligne de jeu et de l'entame probable.

1. Preneur Est (Donneur Nord)

	Chien :
A 20 17 15 14 12 9 4 Ex	A 6 1
♠ R 7	♠ 8
♥ R C 6	♥ V
♦ 7	♦ 10 4
♣ R C V 2	♣ -

2. Preneur Sud (Donneur Sud)

	Chien :
A 21 14 2 Ex	A 6 4
♠ R D 3	♠ -
♥ 6	♥ C 7
♦ R D 10 9 5 4 3	♦ 2
♣ 8 3 A	♣ 10

3. Preneur Est (Donneur Ouest)

	Chien :
A 19 18 17 16 5 4 1	A 12
♠ R 10 A	♠ D 9
♥ 10 8	♥ 5 3
♦ D C 7 3	♦ -
♣ R 9	♣ 10

4. Preneur Sud (Donneur Ouest)

	Chien :
A 21 20 18 16 13 12 10 8 7	A -
♠ C V 4	♠ 5 A
♥ R V 3	♥ -
♦ -	♦ D 5
♣ R D C	♣ 5 A

5. Preneur Est (Donneur Sud)

	Chien :
A 21 19 18 16 2 1	A -
♠ V 10 5 4 3 A	♠ 7 6 2
♥ D 7	♥ -
♦ 10 6	♦ R 5
♣ C 8	♣ D

6. Preneur Sud (Donneur Ouest)

	Chien :
A 21 20 17 10 9 Ex	A 13 3 1
♠ C 8 2	♠ -
♥ R 7 3 2	♥ 6 3 A
♦ V 9 2	♦ -
♣ 5 4	♣ -

7. Preneur Nord (Donneur Sud)

	Chien :
A 21 17 9 6 5 Ex	A 16 7 4
♠ D 9	♠ A
♥ D 10 7 5 3 A	♥ -
♦ 6	♦ -
♣ 10 8 A	♣ V 7

8. Preneur Ouest (Donneur Ouest)

	Chien :
A 21 20 14 13 11 7	A 19
♠ R 9 5	♠ -
♥ R C V 6	♥ 5
♦ R D 7 3	♦ V 10 A
♣ D	♣ C

9. Preneur Est (Donneur Ouest)

	Chien :
A 21 19 14 12 7 3 2	A 20 4
♠ R D 10 5	♠ 8 4 A
♥ 4 1	♥ -
♦ D 2 A	♦ -
♣ 7 4	♣ 10

10. Preneur Ouest (Donneur Ouest)

	Chien :
A 21 18 17 15 13 10 Ex	A -
♠ -	♠ R 6 4 3 A
♥ D 9 4 2	♥ -
♦ 9 4	♦ 8
♣ D C V 7 6	♣ -

solutions page 118

Emmanuel Jeannin-Naltet et Patrick Lancman

* *Saluons au passage l'initiative du « clan » bordelais : Ahmed, Rabascal, Gruget et Armisen, qui, sous l'égide de son mentor Daniel Daynes, a reçu l'assentiment de neuf départements : beau succès populaire !*

BRIDGE

INITIATION

réponses à l'ouverture d'un Sans Atout

Avant de répondre à l'ouverture de 1 SA, il faut classer votre main :

1. mains ne comportant pas de couleur de plus de 4 cartes ;

2. mains longues comportant une ou deux couleurs de 5 cartes et davantage.

Si vous avez les points nécessaires à la manche, vous devez préférer la manche en majeure à la manche à SA et la manche à SA à la manche en mineure.

L'application de ce principe est rendue plus aisée par l'emploi d'une convention : « la convention Stayman ».

La convention Stayman consiste à annoncer 2 ♣ sur l'ouverture de 1 SA ; cette enchère demande à l'ouvreur s'il détient, dans son ouverture de 1 SA, une ou deux majeures de 4 cartes.

Cette enchère conventionnelle de 2♣ s'emploie exclusivement sur l'ouverture de 1 SA.

Les enchères démarrent de la façon suivante :

Ouvreur :
1 SA répondant : 2 ♣ et l'ouvreur doit répondre
2 ♦ sans 4 cartes à ♥ ou à ♠ et 16-17 H
2 ♥ avec 4 cartes à ♥
2 ♠ avec 4 cartes à ♠
2 SA sans 4 cartes à ♥ ou à ♠ et 18 H
3 ♣ avec 4 cartes à ♥ et 4 cartes à ♠.

Vous disposez de cinq réponses ; par ce moyen, il est impossible de ne pas s'apercevoir si votre camp détient ou non huit cartes dans une couleur majeure (4 chez l'ouvreur et 4 chez le répondant) ce qui est précisément le but de cette convention.

1. mains sans longue :
0- 6 H : passer
7- 8 H : sans majeure par 4 cartes : 2 SA
9-14 H : sans majeure par 4 : 3 SA
7-14 H : et une ou deux majeures par 4 : 2 ♣ (Stayman).

2. mains comportant une ou deux couleurs longues :
0-6 H : annoncer 2 de votre couleur la plus longue ou à égalité de longueur la plus chère. (Si votre couleur est ♣, vous ne pouvez pas l'annoncer).

Ceci est une enchère d'arrêt, on dit aussi une « misère ».

Sur cette réponse, l'ouvreur doit passer, quelle que soit la force de son SA.

Le but de cette enchère est de jouer le coup à 2 d'une couleur au lieu de 1 SA. En effet, en face d'une main très faible, il est à peu près impossible de faire 7 levées à SA ; au contraire, à la couleur, on pourra réaliser, en plus des levées d'honneur, des levées d'atout avec la main faible.

7-8 H et une longue mineur : 2 SA
7-8 H et une longue majeure : 2♣ enchère qui sera suivie d'une annonce de la couleur majeure.

9-11 H et une longue mineure : 3 SA
9 H et + et une longue majeure : 3 dans la couleur longue.

10 et 13 DH et une longue majeure de 6 cartes et plus, répondre directement 4 dans la couleur. Il faut faire attention que cette enchère est un arrêt et qu'avec plus de points, il ne faudrait la déclarer qu'au palier de 3.

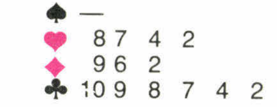
13 DH et + et une longue mineure : 3 dans la mineure. Enchère forcing — proposition de chelem.

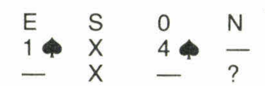
Priorité absolue dans tous ces cas, à partir de 7 H avec une couleur majeure quatrième, annoncer : 2 ♣.

PROBLEME

Comme l'année dernière à pareille époque, nous soumettons à votre sagacité les meilleurs donnes du *« challenge Gitanes »*.
La réponse exacte à chacun de ces problèmes rapporte un certain nombre de points ; chaque donne est cotée en fonction de sa difficulté. Vous trouverez avec les solutions (page 119) un barème qui vous permettra d'évaluer votre performance.

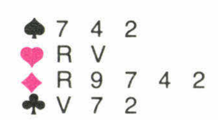
Problème n° 1 : à Megève
Tous vulnérables
Cote : 2 points





Avec la main ci-dessus, que faites-vous comme enchère ?

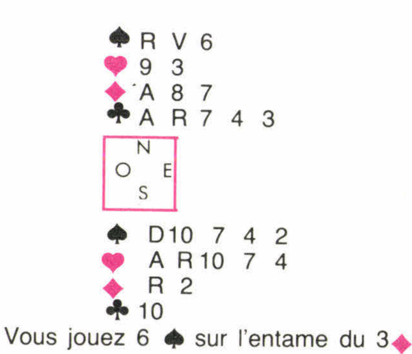
Problème n° 2 : à Megève
Cote : 3 points



S	N
1 ♥	1SA
2 ♦	?

Que faites-vous comme redemande ?

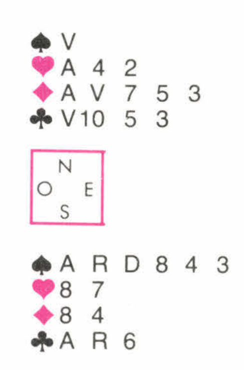
Problème n° 3 : au Touquet
Cote : 3 points



Vous jouez 6 ♠ sur l'entame du 3 ♦

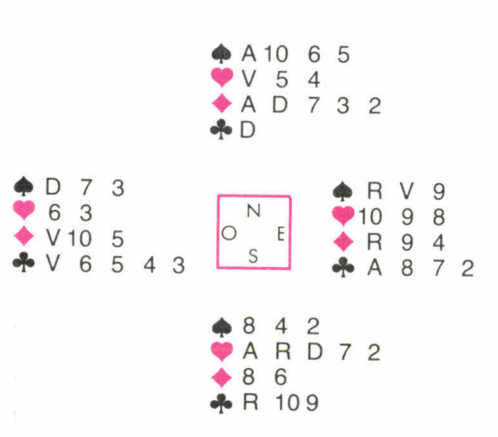


Problème n° 4 :
Cote : 5 points



Vous jouez 3 SA sur l'entame du Roi de ♥ (Ouest est intervenu à 2 ♥). Compte tenu du résultat probable des déclarants à 4 ♠ vous devez réussir votre contrat avec deux levées de mieux.

Problème n° 5 : à Dijon
Cote : 5 points



Sud joue 4 ♥. A votre avis, le contrat va-t-il être gagné ou battu ?

Problème n° 6 : à Nice
Cote : 6 points

♠ R 9 2
♥ A D 10 8
♦ R 6 4 2
♣ V 7

N
O E
S

♠ A 6 4
♥ 3
♦ A V 10 9 8 7 3
♣ D 10

Sud joue 5 ♦ après une intervention d'Est à 2 ♣. Ouest entame le 3 de ♣.

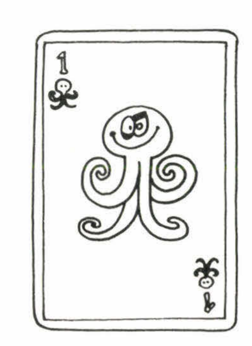
Problème n° 7 : à Charbonnières-les-Bains
Cote : 5 points

♠ V 8 7 3
♥ A V 6 4
♦ R V 8 7
♣ V

N
O E
S

♠ A D 4
♥ D 8
♦ A D 10 4
♣ A 7 3 2

Vous jouez 4 SA sur l'entame du Roi de ♣. (La signalisation adverse vous apprendra qu'Ouest possède 5 cartes à ♣).



problème n° 8 : à Megève
Cote : 4 points

O	N	E	S
—	—	1 ♦	1 ♥
1 ♠	3 ♥	—	4 ♥

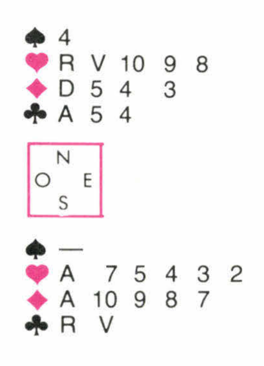
♠ R 9 6 2
♥ R 10 8 4
♦ A 8
♣ 6 5 2

N
O E
S

♠ A 8 4
♥ A D V 9 6
♦ 4 3
♣ A 9 7

Vous jouez 4 ♥ sur l'entame D de ♣.

Problème n° 9 : à Vichy.
Cote :a. 2 pts
b. 2 pts



a. vous jouez 6 ♥ sur entame ♠. Comment maniez-vous les ♦.
b. Même contrat et même question, mais après une ouverture 1 ♠ d'Est.

Solutions page 118 et 119

Freddy Salama

OTHELLO

L'ARROSEUR ARROSÉ

En octobre dernier, pour la première fois un Européen est devenu champion du monde. C'était un Français : Paul Ralle. Sa victoire fut difficile, tant les niveaux étaient proches entre les meilleurs joueurs mondiaux, mais elle fut incontestable lorsqu'il battit le champion japonais en finale en gagnant ses deux parties. Dans l'une comme dans l'autre, il domina si bien le début de partie qu'il força son adversaire à lui offrir un coin très tôt, et il sut conserver cet avantage malgré les pièges persistant dans une telle situation.
Ce genre de performance était jusqu'ici réservé aux champions japonais face aux autres joueurs. L'arroseur arrosé en quelque sorte...

Partie : Taniguchi (Japon) - Ralle (France). Finale du championnat du monde 1984.

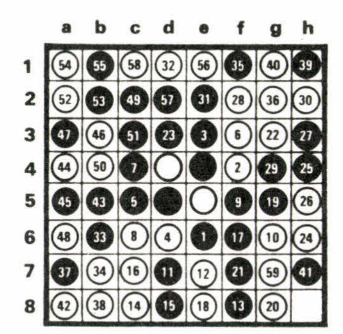


Diagramme 1 : *les coups de la partie.*

Coups — **Commentaires**

1 à 10 : .. les deux joueurs ont suivi un début « perpendiculaire » classique.
13 :....... Taniguchi prend plutôt précocement une case de bord.
15 :....... une fréquente position sur le bord Sud, bizarrement appelée « Boscov » par les Américains. Cette position donne souvent des suites complexes.
18 :....... créé une situation instable sur le bord Sud, et tend au regroupement de la position blanche.
20 :....... Taniguchi n'y croyait probablement pas : Blanc a accepté, pour gagner un temps, de se créer une position très dangereuse sur ce bord avec 5 pions.
21 :....... exemple parfait de coup « simple ». Blanc doit maintenant « ouvrir » en jouant ailleurs que sur le côté Sud.

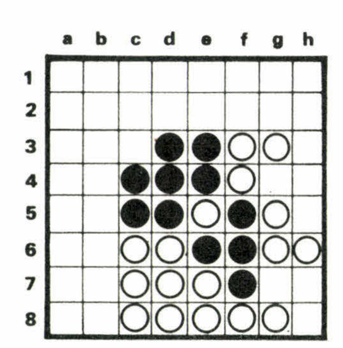


Diagramme 2 : *après le coup 24. H6.*

25 :....... Noir doit absolument gagner un temps sur le bord Est, car il tient la frontière Nord et Ouest, et jouer le premier hors du côté Est lui serait probablement fatal. Il doit donc éviter les suites G4/H6 ou H5/H4 ou H3/G4.
27 :....... Noir a maintenant un temps d'avance en G4.
30 :....... pour la seconde fois, Blanc choisit de gagner un temps au risque d'une position dangereuse sur un bord.
31 :....... une erreur fatale de Noir. Il lui fallait exploiter tout de suite la faiblesse du bord blanc Est en jouant G7, et en tout cas ne pas exposer son pion G4.
32 :....... Blanc profite en effet du coup noir pour éliminer le « coucou » G4 : Noir ne peut plus aller en G7... (à noter que si Blanc avait inversé ses coups 28 et 30, F3 serait blanc et Noir pourrait toujours venir en G7).
33 :....... Blanc a maintenant réponse à tout : sur B6, B7 ! ; sur F1, G2 ! (Noir ne peut pas recouper la diagonale A8-H1) ; sur E1, F1 ; sur G1, F1 avec prise du coin H1 en deux coups (piège classique de bord).
36 :....... Blanc occupe deux cases « X », et pourtant c'est lui qui bloque Noir : une magnifique position !

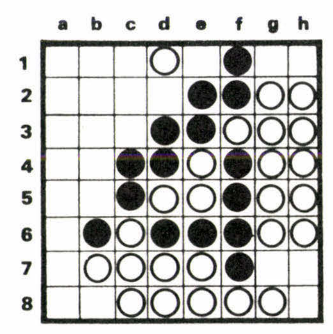
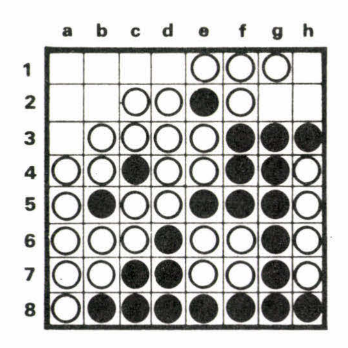


Diagramme 3 : *après le coup 36. G2.*

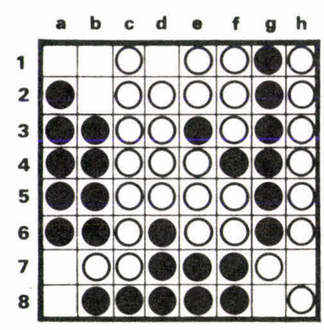
37 :....... seul coup encore jouable : H7 permet à Blanc H8, puis G7.
38 à 41 : . Blanc paie le prix du bord de 5 cases en Sud et des cases « X ».
42 :....... mais il est gagnant dans l'échange, car la frontière est noire, et il peut orienter le jeu vers le bord Ouest qu'il contrôle.
43 :....... forcé.
44 et 46 :. Blanc ouvre le jeu pour mieux le refermer après.
51 et 53 :. forcés.
56 :....... une petite erreur de calcul : C1, D2, E1, etc., gagne 2 points. Erreur à mettre sur le compte de l'assurance de la victoire et peut-être de l'émotion...
59 :....... quelques instants plus tard, Paul Ralle est en effet champion du monde.

EXERCICES

Voici deux fins de parties extraites du dernier championnat du monde. Trouvez le bon coup et la meilleure suite.



Problème 1 : *Noir joue et gagne (partie Taniguchi-Ralle).*



Problème 2 : *Noir joue et annule (partie Sharman-Landau).*

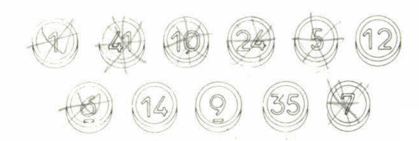
solution page 119

François Pingaud

TEST

1.

Les jetons de loto ci-dessous peuvent être assemblés en trois piles, de telle sorte que le nombre indiqué sur le jeton supérieur soit égal à la somme des nombres des autres jetons constituant la pile. Pouvez-vous reconstituer ces trois piles ?



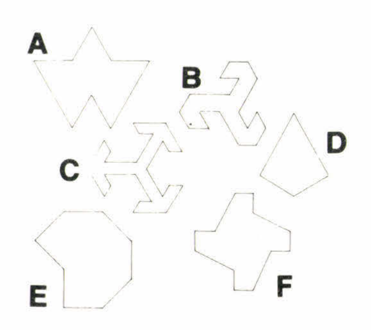
2.

Un palindrome est un mot ou groupe de mots qui peut se lire aussi bien de gauche à droite que de droite à gauche. (Exemple : COR et ROC). Trouvez les palindromes d'après les définitions suivantes :

POTENTAT ORIENTAL et **HOMOPHONIE**
CARBURANT et **GAVÉ**
DÉBROUILLÉ et **KIOSQUE**
ÉLOIGNEMENT et **PISTE**
PAS PONDÉREUX et **FROID**
DE NOUVEAU

3.

Voici différentes formes de carrelage. Si vous vouliez couvrir une surface en répétant toujours la même forme, quels modèles pourriez-vous choisir ?



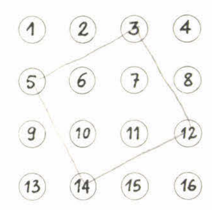
4.

Paul, Jean, Henri et Louis sont chacun champion d'un jeu différent : tarot, bridge, dames et échecs. Quelle est la spécialité de chacun d'après les affirmations suivantes ?

a. Si Paul est champion de bridge ou d'échecs, Louis est champion de tarot ;
b. Si Jean n'est pas champion de bridge, Henri est champion d'échecs ;
c. Si Henri n'est pas champion de dames, c'est Paul qui est champion de dames ;
d. Si Louis est champion d'échecs, Paul est champion de bridge ;
e. Si Jean n'est pas champion de dames, alors Louis n'est pas champion de tarot.

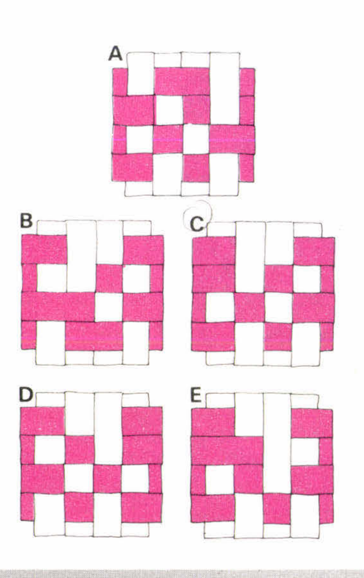
5.

Tracez un carré dont la somme des nombres se trouvant aux sommets de ce tracé, est égale à la somme des nombres situés à l'intérieur de ce carré.



6.

Le schéma A représente un tissage composé de bandes rouges et blanches. Quel est le verso de l'ouvrage, B, C, D ou E.



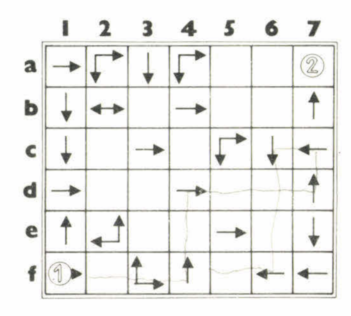
7.

Trois amis, jouant à un jeu de lettres, annoncèrent le mot qu'ils pouvaient former : apparemment, c'était le même. En fait, ils avaient trouvé chacun un mot différent. Formez quatre homonymes à l'aide des lettres suivantes.

D R A P E T H F

8.

Pour aller de 1 à 2 en n'empruntant une direction que si elle est indiquée par une flèche, il faut retourner une flèche simple de 180°. Laquelle ?

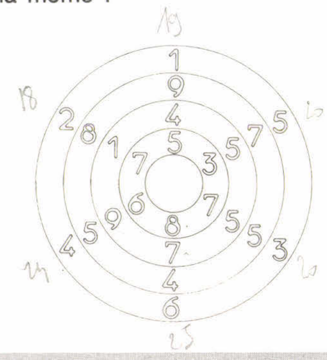


9.

Un père donne à ses enfants autant de pièces de 10 francs que leur note lors de la composition de la semaine (notée sur 20). Après une semaine pourtant, les quatre enfants possédaient chacun la même somme : en effet, Régis avait 4 pièces en plus ; Marion 4 pièces en moins ; Solange avait multiplié le nombre de ses pièces par 4 alors qu'il ne restait à Pierre plus que le quart de ses pièces. Quelles étaient les notes des enfants lors de leur composition ?

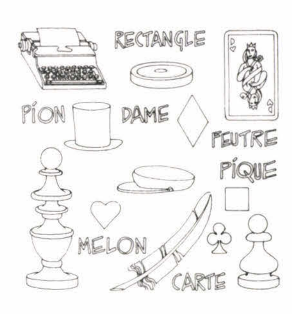
10.

Quelle roue, parmi ces quatre roues indépendantes, faut-il faire tourner pour que la somme des chiffres de chaque rayon soit la même ?



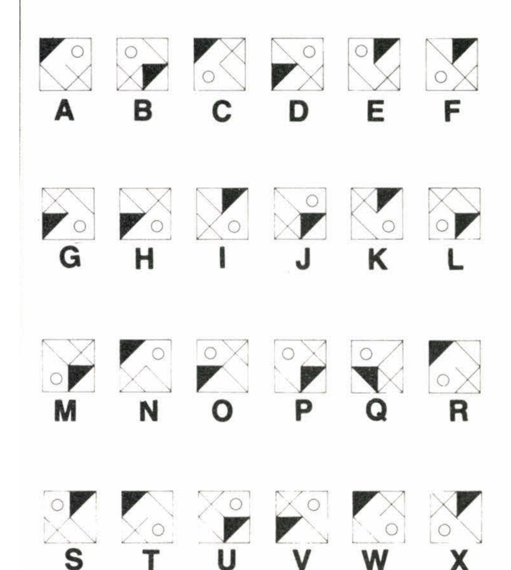
11.

Regroupez les éléments suivants par groupe de trois : deux dessins et un mot. Vous trouverez alors l'élément intrus. Qui est-ce ?



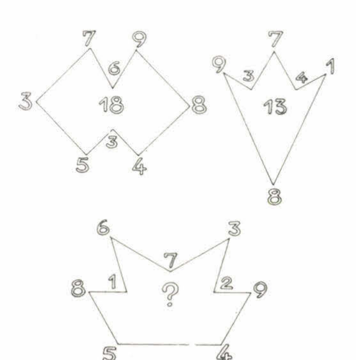
12.

Parmi cette série de cubes dessinés, un ne s'insère pas logiquement avec tous les autres. Lequel ?



13.

Quel nombre doit-on placer logiquement au milieu de la dernière forme ?



14.

Formez une phrase dont le dernier mot sera « vingt-huit » avec les syllabes suivantes. Vous utiliserez toutes les syllabes, une fois chacune.

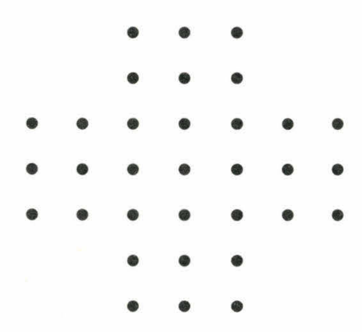
LE BI NIER ANT TILES MOIS DU SEX DE JOUR DER RIER NEES FEV DES EST L'AV AN

15.

Cinq personnes sont en train de faire la queue devant un guichet.
Nicole est arrivée avant Bernadette et après Christine.
Olivia est arrivée avant Nicole et après Christine.
Sophie est arrivée avant Nicole.
Quel est l'ordre d'arrivée de chacune d'elles ?

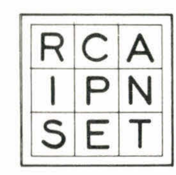
16.

Passez par tous les points de cette figure en traçant une ligne continue formée de huit lignes droites.



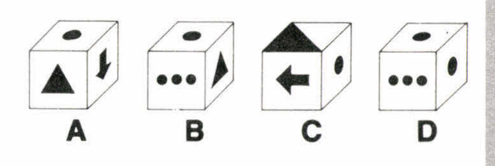
17.

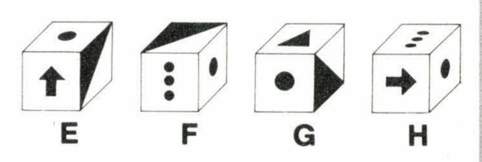
Combien de mots de plus de trois lettres pouvez-vous former avec les lettres de la grille en vous déplaçant de lettre en lettre soit horizontalement, soit verticalement, soit en diagonale, et en n'utilisant une même lettre qu'une fois pour chaque mot ?



18.

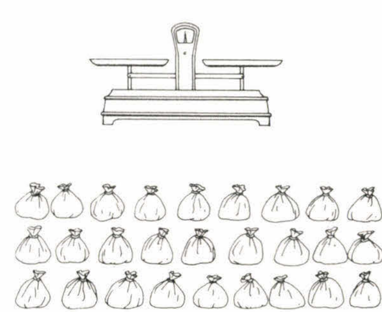
Étant donné que nous ne voyons que trois des six faces de chaque cube ci-dessous, ils pourraient être tous différents ; ils ne pourraient pas, par contre, être tous identiques. Quel est le plus grand nombre de ces cubes qui pourraient être tous semblables ?





19.

Vous avez 27 sacs de riz qui ont en principe le même poids ; l'un d'eux, cependant a été mal rempli et pèse un peu moins que les autres. Quel est le nombre minimum de pesées sur une balance à deux plateaux qu'il vous faudra effectuer pour trouver le sac en question ?



20.

Dans cette multiplication, un chiffre a été remplacé par un autre, chaque fois qu'il apparaît. Corrigez l'opération.

```
     8 4
   × 8 7
   -----
   4 9 4
 6 8 0
 -------
 7 3 9 4
```

Solutions pages 119 et 120

AU FEU LES DINOSAURES !

Un jeu de guerre ? Oui, mais de guerre du feu ! Vous aurez donc à lutter, non seulement contre les tribus adverses, mais également contre le vent... Attention... ça va chauffer !

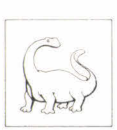
Par un beau matin ensoleillé, il y a quelque quatre cent mille ans, Biork sortit de sa caverne. Il portait à la main un petit bâton de bois sec qui ne le quittait jamais, depuis qu'il était "faiseur de feu", une très haute fonction au sein des tribus. Tout en se grattant la tête avec son bâton, une idée fumante envahit son cerveau ... Il l'exposa aux membres de sa tribu. Et comme elle était vraiment vilaine, elle fut évidemment adoptée à l'unanimité ... Et c'est ainsi que commença la guerre du feu ...

nombre de joueurs : de 2 à 4 (4 de préférence)

matériel :
- un plateau de jeu représentant une forêt divisée en quatre territoires principaux, comprenant chacun 36 cases ;
- les pions :



outre les 156 marqueurs "flamme" (vous colorerez le verso), chaque joueur dispose, à sa couleur, de :



- 1 pion "dinosaure"*,



- 3 pions "faiseur de feu",



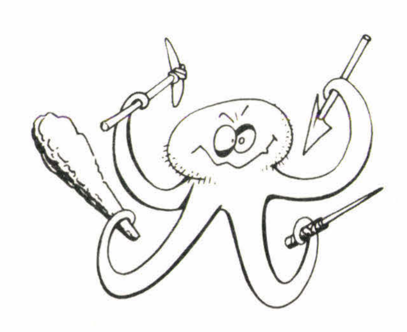
- 2 pions "gardien de région",



- 6 pions "porteur d'eau".

- 1 dé à 6 faces.

(*) Certains esprits chagrins s'étonneront de la présence de dinosaures aux côtés des hommes. On ne va tout de même pas chipoter pour quelques dizaines de millions d'années ?



but du jeu:
chaque joueur représente une tribu vivant dans l'un des quatre territoires de la forêt.Les Biorks, Ngas, Grous et Wors se font depuis longtemps la guéguerre, mais avec des moyens très archaïques...Et l'idée géniale de Biork (hélas, chaque tribu a eu la même) est de détruire, par le feu, les territoires ennemis. Chaque joueur devra donc tenter d'incendier le maximum de régions dans les territoires ennemis, tout en essayant bien entendu de protéger les siens.
Le vainqueur sera le joueur dont le territoire aura été le moins brûlé.

début de la partie :
chaque joueur choisit un territoire. Celui-ci est délimité par le chemin principal qui coupe la forêt en quatre. Un autre chemin, plus petit, circule au milieu des territoires. Chacun prend ses trois pions-faiseur de feu et deux pions-gardien ; il les place dans sa caverne. Le pion-dinosaure est placé au début du chemin principal, sur le symbole dinosaure de sa couleur.
Les six pions-porteur d'eau sont empilés et mis sur le dinosaure.

les pions :
les faiseurs de feu ont pour unique mission d'enflammer les territoires ennemis.
Les gardiens ont pour but de défendre leur région.
Le dinosaure sert à transporter l'eau et les porteurs d'eau ; ceux-ci ont pour mission d'éteindre les foyers d'incendie de leur territoire.
Les marqueurs-flammes serviront à signaler les territoires en feu (face flamme) ou définitivement brûlés (verso, face "brulé" à colorer).

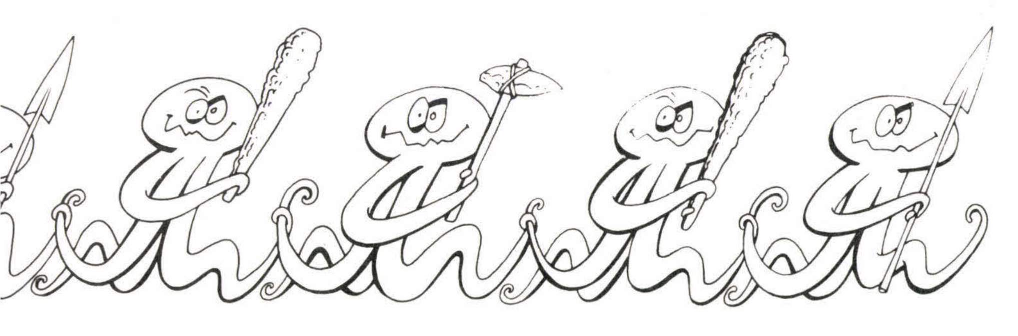
déplacements :
les déplacements s'effectuent soit de case en case, soit sur les chemins de la forêt. A chaque pion est alloué un nombre de points de mouvement (P.M.) différent selon qu'il se trouve en forêt ou sur le chemin :

Pions	en forêt	sur chemin
Faiseur de feu	2 PM	4 PM
Gardien	2 PM	4 PM
Porteur de feu	1 PM	3 PM
Dinosaure	interdit	6 PM

En forêt les déplacements se font de case en case : à condition que celles-ci aient un côté commun (et non un point). Entrer dans une case consomme 1 PM.

Sur les chemins, les déplacements se font également sur les cases à raison d'1 PM par case. Il est possible de passer d'une case à une case du chemin contigüe (ou inversement), en comptant également 1 PM.

Pages 97-104 manquantes
(encart "Au feu les dinosaures")



Le jeu comporte deux tours distincts : celui des joueurs et celui des flammes.

tour des joueurs :
chaque joueur effectue pendant son tour trois phases successives :

• Phase 1 : les faiseurs de feu. Le joueur en phase déplace ses 3 pions-faiseur de feu comme il l'entend, dans la limite de leurs PM. Dès qu'un de ces pions arrive sur une case du territoire ennemi, il peut tenter d'y allumer un feu. Pour cela, le joueur lance le dé :
- pour un résultat de 1, 2 ou 3, la tentative échoue,
- pour un résultat de 4, 5 ou 6, la tentative réussit ; et le joueur place un marqueur-flamme sur la case.

Cette tentative terminée, le pion-faiseur de feu a terminé sa phase.

Un pion-faiseur de feu ne peut entrer que sur une case vide ou occupée par un porteur d'eau (d'un camp quelconque) ou par un ou deux marqueurs-flammes (s'il y en a déjà trois, il ne peut pas entrer sur une case : voir effets du feu).

Il peut y avoir qu'une seule tentative d'incendie par pion et par phase. Si sur une case il y a déjà un marqueur-flamme, on ne peut pas tenter de mettre le feu à nouveau.
Il est impossible de mettre le feu à une caverne ennemie.

• Phase 2 : les gardiens. Chaque joueur possède deux pions-gardien. Comme les faiseurs de feu, ils sont placés au début du jeu dans la caverne. Ils n'en sortent que lorsqu'un ennemi pénètre dans leur territoire. Ils se déplaceront alors à leur phase dans la limite de leurs PM.
Si un gardien pénètre sur une case occupée par un faiseur de feu ennemi, il le fait reculer d'une case de son choix. Puis le faiseur de feu doit encore reculer d'une case mais à son choix cette fois. Si ce recul est impossible, il est assommé et transporté immédiatement à sa caverne où il restera deux tours complets. C'est également ce qui lui arrive automatiquement si deux gardiens ont pénétré dans le même tour dans la case où il se trouvait. On appliquera donc les conséquences des déplacements une fois seulement que tous ceux d'un joueur auront été effectués.
Un pion gardien ne quitte jamais son territoire c'est-à-dire qu'il ne peut traverser les chemins principaux. Il ne peut entrer sur une case occupée par deux pions personnages quel que soit leur camp (sauf pour attaquer un faiseur de feu), ni sur une case contenant trois marqueurs-flamme (voir effets du feu).

• Phase 3 : les dinosaures et les porteurs d'eau. Ces pions n'entrent en jeu qu'à la première flamme posée sur leur territoire. La forêt lui étant interdite en raison de sa taille, le dinosaure ne se déplace que sur les chemins (6 PM). Les porteurs d'eau ne peuvent descendre ou remonter sur le dinosaure qu'en début ou fin de mouvement de celui-ci, en consommant un PM. Pour que le dinosaure puisse se déplacer, il doit toujours y avoir au moins un porteur d'eau sur son dos. Le dinosaure ne peut transporter que les porteurs d'eau de sa région. Il ne porte jamais ni gardien, ni faiseur de feu. A la fin de son déplacement, un porteur d'eau peut éteindre une flamme (il porte un seau nécessaire pour éteindre une seule flamme).

Lorsque celle-ci est éteinte, le marqueur flamme est retiré du territoire, et le pion porteur d'eau est retourné (face cachée), afin de signaler qu'il n'a plus d'eau. Il devra alors, lors de sa prochaine phase, rejoindre le dinosaure, afin de se ravitailler en eau. Dès qu'il remonte sur le dinosaure, on le remet face visible et il pourra repartir,à la prochaine phase, à l'assaut des flammes. Deux porteurs d'eau peuvent éteindre au même tour deux flammes d'une même case. Chaque porteur d'eau resté sur le dinosaure peut éteindre deux flammes d'une même case, en début ou en fin de mouvement de celui-ci. C'est le seul cas où un seul porteur d'eau peut éteindre deux flammes à la fois sur une même case : à condition, bien entendu qu'elle soit adjacente au dinosaure. (Cette règle ne concerne donc que les cases bordant les chemins).

Deux dinosaures ne peuvent se croiser que sur les chemins principaux. Sur les petits chemins, le dinosaure le plus près du chemin principal reculera.
Un porteur d'eau ne peut pénétrer sur une case déjà occupée par deux personnages quelconques (même de son camp). Par contre, il peut entrer sur une case contenant trois flammes afin d'en éteindre une s'il porte un seau. Mais un pion-porteur d'eau face cachée (ayant donc utilisé son eau) ne peut pas pénétrer sur une case contenant trois flammes, à moins de vouloir se suicider! (voir effets du feu).

tour des flammes :
après ces trois phases d'un joueur, on passe au tour des flammes. Un joueur quelconque lance le dé :
- pour un résultat de 1, 2 ou 3, le vent ne se lève pas ;
- pour un résultat de 4, 5 ou 6, le vent se lève.

• Le vent ne se lève pas, on procède aussitôt au bilan des dégâts du feu : toute case contenant trois flammes est définitivement dévastée ; on y place alors un marqueur-flamme retourné (face cachée) afin de signaler que tout est brûlé.

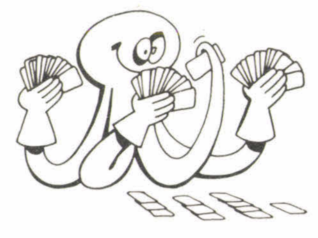
• Le vent se lève, on rajoute un marqueur-flamme par territoire déjà enflammé (ayant au moins un marqueur-flamme).
Si une case contient déjà trois flammes, une quatrième est rajoutée. Lorsque ces nouvelles flammes ont été posées sur les cases concernées, on procède au bilan des dégâts du feu.
effets du feu : toute case contenant quatre flammes est totalement brûlée (marqueur-flamme face cachée) et le feu se propage aux cases immédiatement adjacentes. (Les chemins n'arrêtent pas cette propagation). On pose alors un marqueur-flamme par case adjacente (si l'une des cases adjacentes contient déjà 3 flammes, on répète la même procédure de propagation).
Si à la suite de la propagation, une case obtient trois flammes, on attend le prochain tour des flammes pour savoir si elle sera simplement brûlée si le vent ne se lève pas, ou brûlée avec propagation du feu, si le vent se lève ...
Si un pion-personnage quelconque se trouve sur un territoire contenant trois flammes après la phase du vent, il est définitivement retiré du jeu (grillé qu'il est!)

fin de la partie :
le jeu prend fin lorsqu'on ne peut plus brûler de territoires. Toutefois, on peut décider d'un nombre de tours à l'avance (25 tours complets par exemple). Le gagnant sera bien sûr le joueur ayant le moins de territoires brûlés.

Fabrice Cayla

LE RAMI

Jeu simple et amusant, le Rami a donné naissance à de nombreuses variantes passionnantes qui présentent l'avantage de pouvoir être jouées, soit de façon décontractée, soit de façon plus attentive, la connaissance des cartes tombées et le choix de la meilleure stratégie à chaque instant augmentant les chances de gain du joueur.



La plupart des jeux de cartes sont divisés en deux grandes catégories : les jeux de plis et les jeux de combinaisons. Le Rami et ses variantes appartiennent à cette dernière catégorie. L'origine de ce jeu est difficile à déterminer. Les jeux de combinaisons existaient avant le XXe siècle, mais il semble que le Rami, en Europe, et le Rummy (ou Rum), Outre-Atlantique, aient fait leur apparition entre les deux guerres mondiales.
Comme pour tout jeu non codifié, il existe de nombreuses variantes de base de ce jeu, que nous allons décrire.

LE RAMI FRANÇAIS

Cette variante est pratiquée en France dans sa version la plus simple...
Deux à cinq joueurs utilisent un jeu de 52 cartes. L'ordre décroissant des cartes est celui de la bataille, l'as venant toutefois après le 2, et non avant le roi.
L'objectif est, pour chaque joueur, de se débarrasser le premier de ses cartes en étalant sur la table des combinaisons qui peuvent être de trois sortes :
- des brelans (trois cartes identiques : trois Valets par exemple) ;
- des carrés (quatre cartes identiques) ;
- des séquences (au moins trois cartes de la même couleur, et qui se suivent ; 7♠, 8♠ 9♠constituent une tierce ; 10♦, V♦, D♦, R♦ constituent une quarte...).

Une même carte ne peut participer à deux combinaisons différentes. (8♥, 8♦, 8♣, 9♣, 10♣ constituent un brelan ou une tierce, mais pas les deux).
On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le donneur distribue une par une 7 cartes à chacun. Le donneur pose ensuite le talon, faces cachées, sur la table, puis retourne et pose, face visible, la première carte du talon à côté de celui-ci. Cette carte constitue la première carte de l'écart.
Chaque joueur, à tour de rôle, en commençant par le joueur situé à gauche du donneur, effectue les deux, trois ou quatre opérations suivantes :
- il prend la première carte de l'écart si celle-ci l'intéresse, sinon la première carte du talon ;
- s'il possède des combinaisons, il peut les poser sur la table ; mais cela n'est pas obligatoire ;
- de la même façon, il peut compléter une de ses combinaisons posées sur la table (un joueur a posé 7♠, 8♠, 9♠ sur la table au tour précédent ; il tire le 10♠ ; il peut le poser à la suite du 9♠ ;
- enfin, il pose une carte, face visible, sur l'écart.

Un joueur peut gagner le coup de trois façons différentes ; il se débarrasse :
- soit des cartes restant en main en posant une combinaison sur la table ou en complétant une de ses combinaisons, et en posant une carte sur l'écart ;
- soit de toutes ses cartes restant en main en posant une combinaison sur la table ou en complétant une de ses combinaisons ;
- soit en une seule fois de toutes ses cartes en les posant sur la table. On dit alors qu'il a « fait rami ».

On peut jouer de deux façons différentes, soit à la marque, soit aux jetons. Les figures valent dix. Les autres cartes ont leur valeur nominale (le sept vaut 7 points ; l'as vaut 1 point).
Si l'on joue à la marque, lorsqu'un joueur s'est débarrassé de toutes ses cartes en plusieurs fois, chacun des autres joueurs compte le nombre de points lui restant en main et le joueur qui tient la marque inscrit les points correspondants dans la colonne du joueur. En fin de partie, c'est le joueur qui a le moins de points qui gagne.
Si l'on joue aux jetons, chaque joueur donne au gagnant du coup un nombre de jetons, que l'on peut arrondir à la dizaine supérieure pour plus de commodité, égal au nombre de points restant dans sa main. Lorsqu'un joueur fait rami, la marque (ou le nombre de jetons) est doublée.
Un mot sur la stratégie. Par exemple, un joueur reçoit un beau jeu au début du coup ; mais il lui manque une carte pour faire rami. Il va donc garder ses combinaisons dans son jeu. Si la carte attendue ne lui rentre pas, après plusieurs tours, il peut craindre que l'un des autres joueurs étale son jeu. Dans ce cas, la pénalité encourue correspondrait à la totalité des points de ses cartes. En d'autres termes, si ce joueur n'a pas pu faire rami rapidement, il a intérêt en milieu de coup à poser ses combinaisons sur la table.
Lorsqu'aucun joueur n'est arrivé à se débarrasser de toutes ses cartes avant épuisement du talon, chaque joueur étale ses cartes restantes sur la table, et compte ses points. Le joueur qui a le moins de points est déclaré gagnant et les autres joueurs lui donnent la différence entre leurs points et les siens.

Variantes :
A partir de cette version de base, les joueurs peuvent décider :
- comme au Rummy, de distribuer 10 cartes à chacun pour deux joueurs, 7 cartes à chacun pour trois ou quatre joueurs, 6 cartes à chacun pour cinq joueurs ;
- d'ajouter un joker aux 52 cartes ; le joker peut remplacer n'importe quelle carte dans n'importe quelle combinaison ; si le joker reste dans la main d'un joueur alors qu'un autre joueur vient de se débarrasser de toutes ses cartes, il compte 20 points ;
- d'accepter que l'as puisse participer à une séquence avec le 2 ou avec le roi. A♥, R♥ et D♥ constituent par exemple une tierce. A la marque, l'as vaut alors 11 points ;
- d'accepter que l'as puisse participer à une séquence, non seulement avec le 2 ou avec le roi, mais avec le 2 ET le roi. 2♣, A♣, R♣, D♣ constituent ainsi une quarte. A la marque, l'as vaut 11 points ;
- comme au Rummy, lorsque le talon est épuisé, de continuer à jouer en retournant

l'écart et en le posant, faces cachées, sur la table, de façon à constituer un nouveau talon. Le coup ne prend fin dans ce cas que lorsqu'un joueur arrive à se débarrasser de toutes ses cartes.
Une ou plusieurs de ces règles additionnelles peuvent être adoptées au gré des joueurs. Au passage, remarquons qu'en adoptant la première et la cinquième de ces règles additionnelles, on joue au Rummy.

LE DOUBLE RAMI

Ce jeu est pratiqué aux Etats-Unis, sous le nom de *Double Rum* ou *Coon Can*.
Deux à cinq joueurs utilisent deux jeux de 52 cartes et 2 jokers. On joue selon les règles du Rami, aux différences près suivantes :
- on distingue dix cartes à chacun ;
- lorsqu'un joker fait partie d'une combinaison posée sur la table, on peut le déplacer une fois et une seule.

Exemple : la combinaison suivante est étalée : 4♥, Joker, 6♥. Le joueur tire le 5♥. Il retire le joker, met le 5♥ à sa place, et utilise le joker à son gré avant le 4♥ ou après le 6♥. Pour montrer que le joker a changé de place une fois, on le dispose perpendiculairement aux autres cartes.
- si le talon est épuisé alors qu'aucun des joueurs ne s'est débarrassé de toutes ses cartes, le jeu continue, les joueurs piochant dans la pile d'écart avec obligation d'écarter une carte différente de celle piochée ;
- l'as peut faire partie d'une combinaison, soit avec le roi, soit avec le 2 ;
- à la marque, le joker vaut 15 points et l'as, 11 points.

REMIGIO

Cette variante espagnole mérite, par son originalité, d'être exposée de façon détaillée. Les règles de base sont celles du Rami, à quelques nuances près.
De deux à cinq joueurs utilisent un jeu de 54 cartes, chaque joker valant 20 points.
Le donneur distribue 10 cartes à chaque joueur. Les combinaisons sont les suivantes :
- les séquences, l'as pouvant suivre le 2 aussi bien que le roi ;
- les brelans et les carrés ;
- la couleur, dans le cas où les 10 cartes du joueur sont de la même couleur (♠ par exemple) ;
- la séquence royale (1), où les 10 cartes du joueur sont de la même couleur et se suivent.

Le talon ne comportant que quatre cartes, après épuisement du talon, le jeu continue par prise obligatoire de la première carte visible de l'écart.
Contrairement au Rami, les joueurs ne peuvent poser des combinaisons isolées sur la table. Le jeu se termine lorsqu'un joueur possède 10 cartes formant des combinaisons, par exemple, un brelan, une séquence de 3 cartes, et une séquence de 4 cartes.

(1) *traduction très libre de* Escalera de color.

Les autres joueurs étalent leurs jeux et marquent autant de points que le total des valeurs des cartes n'entrant pas dans des combinaisons. Par exemple, un joueur possède une séquence de trois cartes, un brelan, un roi, un valet, un 7 et un 6. Il marque 33 points.
Cette marque est toutefois fonction du jeu du gagnant, car elle est multipliée par :
- 2 pour un ensemble de combinaisons sans joker ;
- 3 pour une couleur avec joker ;
- 4 pour une couleur sans joker ;
- 5 pour une séquence royale avec joker ;
- 6 pour une séquence royale sans joker.

On peut jouer au Remigio à plus de cinq joueurs. En ce cas, on utilise trois jeux de cartes pour six à huit joueurs, et quatre jeux pour neuf à douze joueurs. Deux à cinq joueurs peuvent également jouer au Remigio avec deux jeux de 54 cartes.

LE GIN RUMMY

Voici l'un des plus beaux jeux de cartes opposant deux joueurs. On utilise deux jeux de 52 cartes à dos de couleurs différentes. L'un des jeux est placé de côté, et la première carte, retournée. Cette carte changera à chaque coup.
L'objectif est de réaliser avec huit, neuf, dix ou onze cartes les mêmes combinaisons qu'au Rami. L'as peut suivre le 2 comme le roi : 3♥, 2♥, A♥, R♥, et D♥ constituant par exemple une quinte. A l'exception de l'as, qui vaut 15, la valeur des cartes est la même qu'au Rami.
Au début du coup, le donneur donne onze cartes à son adversaire et dix à lui-même. Son adversaire écarte une carte, face visible. Chacun, à son tour de jouer, prend la première carte de l'écart si elle l'intéresse, sinon la première carte du talon, puis pose une carte, face visible, sur l'écart. On ne pose pas de combinaison en cours de coup.
L'un des deux joueurs peut gagner un coup de trois façons différentes :
- il pose sur la table huit ou neuf cartes formant des combinaisons, le total des points de la ou des deux cartes restantes étant inférieur à la valeur de la carte retournée du jeu placé de côté ;
- il fait « petit gin », en étalant ses dix cartes, entrant toutes dans des combinaisons ;
- il fait « grand gin », en étalant ses dix cartes et la carte qu'il vient de prendre, entrant toutes dans des combinaisons.

Le perdant étale alors son propre jeu sur la table, en mettant ses combinaisons de côté et en cherchant à mettre ses cartes restantes sur les combinaisons du gagnant (le gagnant a un brelan de 8 ; le perdant peut mettre le quatrième 8 à côté). Ceci fait, le perdant compte le total des points lui restant en main.
Lorsque le gagnant s'est arrêté à huit ou neuf cartes, il marque la différence entre les points de son adversaire et les siens. Toutefois, si son adversaire a moins de points que lui, c'est l'adversaire qui marque la différence de points entre les deux joueurs, plus 20 points de pénalité. En cas d'égalité des points, l'adversaire marque 20 points de pénalité.
Lorsque le gagnant a fait petit gin, il marque les points de son adversaire plus 25 points de petit gin, et deux « cocottes » (2), comme nous le verrons plus loin.
Lorsque le gagnant a fait grand gin, il marque les points de son adversaire plus 50 points de grand gin, et quatre cocottes.
Lorsque ♠ est la couleur de la carte retournée de l'autre jeu, la marque est doublée. Si c'est un as ou un 2, il faut faire gin pour gagner le coup.
Pour noter les points, on utilise un tableau de marque, comme ci-dessous. La partie se joue en trois manches de 250 points chacune. A la première manche, André marque dans la première colonne ses points sous son nom, ses cocottes sous la deuxième ligne. Bernard fait de même. A la deuxième manche, on utilise les deuxièmes colonnes, et à la troisième manche, les troisièmes colonnes.
Lorsqu'un des joueurs atteint ou dépasse 250 points dans sa colonne, on passe aux colonnes suivantes. La partie terminée pour chaque joueur, on compte les points de chaque colonne et 25 points par cocotte ; on ajoute ensuite les bonus : 100 points à chaque colonne où le joueur a atteint 250 points avant son adversaire, 100 points par colonne où, au cours de la manche, l'adversaire n'a marqué aucun point, et 100 points pour le joueur qui a gagné la troisième manche.
Voyons cela sur un exemple où, pour faciliter la marque, les points des coups ne sont pas comptés séparément, mais ajoutés aux points acquis au cours des coups précédents.

ANDRE 1	2	3
90 101 229 261	11 128 160 172	117 149 161 197 251
~~IIII~~ III	IIII	II

BERNARD 1	2	3
41 78	17 150 258	33 108
IIII	~~IIII~~ I	II

André marque :

261 + 172 + 251	=	684 points
14 × 25	= +	350 (cocottes)
Bonus	= +	300 points
	=	1 334 points

Bernard n'ayant totalisé que 844 points, André gagne 490 points sur la partie.

Pour conclure avec le Gin Rummy, signalons qu'il se joue très souvent avec de l'argent.

J.-C. B.

(2) *ces « cocottes » ont des appellations diverses, généralement du type « volatile ».*

LES MORPIONS

Vous connaissez le principe du Morpion ?... Bien sûr, il s'agit de réaliser des alignements de cinq signes horizontalement, verticalement et en diagonale... Voici pour vous amuser trois familles... de Morpion.

LETTRES

Ici, les signes sont des lettres et les alignements des mots. Ceux-ci peuvent se lire de gauche à droite, de droite à gauche, de haut en bas, de bas en haut et dans les quatre directions en diagonale. Chaque fois que vous placerez une lettre, un mot de cinq lettres doit apparaître (cette lettre peut cependant côtoyer d'autres, sans que celles-ci forment un mot). Par exemple, le S de BASIN a été placé : il ne forme un mot qu'avec ces lettres-là.
En comptant BASIN, notre score maximum est de 18 mots. Qui dit mieux ?

		E	I	P		R	F
M	E	S					
	I	L		N		N	
R	U	A	I	O		I	E
E		S	N				P
	A				E		P
B		E	E	E	B		

CHIFFRES

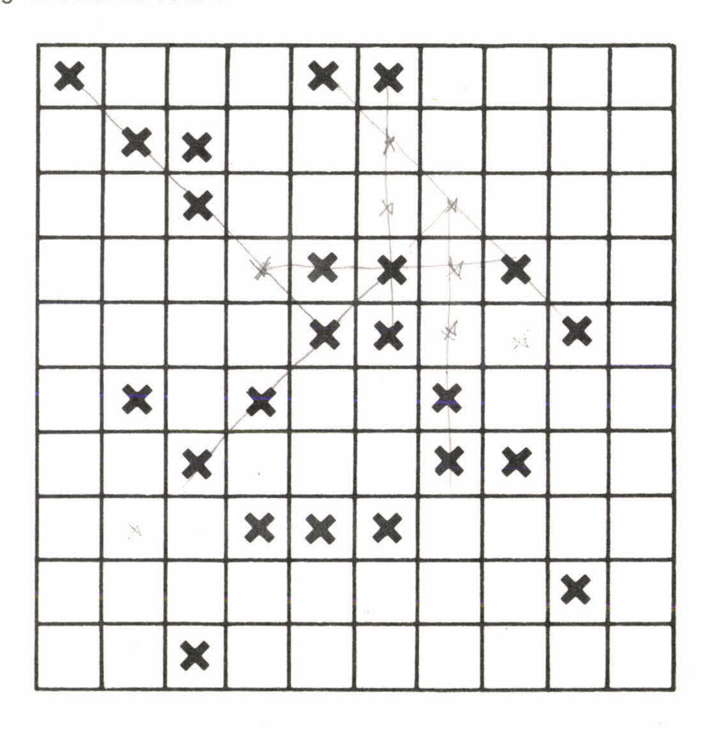
Cette fois-ci, à chaque fois que vous placerez un chiffre, vous devrez former un alignement de cinq chiffres différents, dont la somme sera égale à 24 ou 35. Attention, vous ne pourrez utiliser de 0 (zéro).

	A	B	C	D	E	F	G	H
1			7	4		5		
2							1	
3		9		3				4
4		6		9	4	3		
5	7		2	1	6	7		
6	2			5	3			
7		5	4				2	
8	8					4		

Vous sera-t-il possible d'améliorer notre score de 25 alignements ?

SOLITAIRE

Enfin, vous devrez former un alignement de cinq croix à chaque fois que vous placerez une croix. Nous avons pu obtenir 38 alignements. Et vous ?

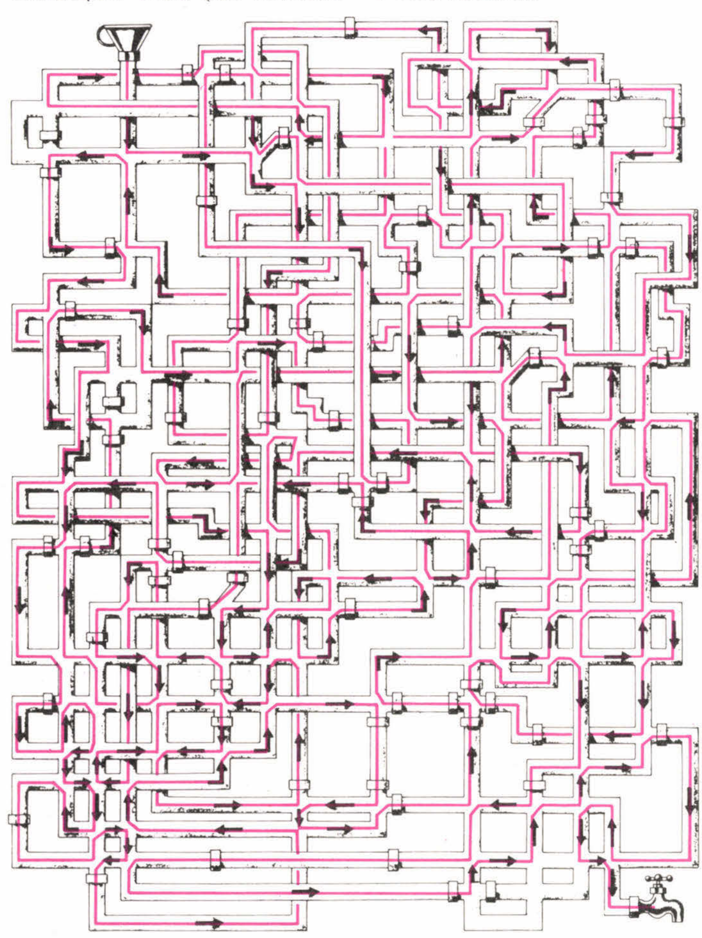


Solution page 120

Solutions...

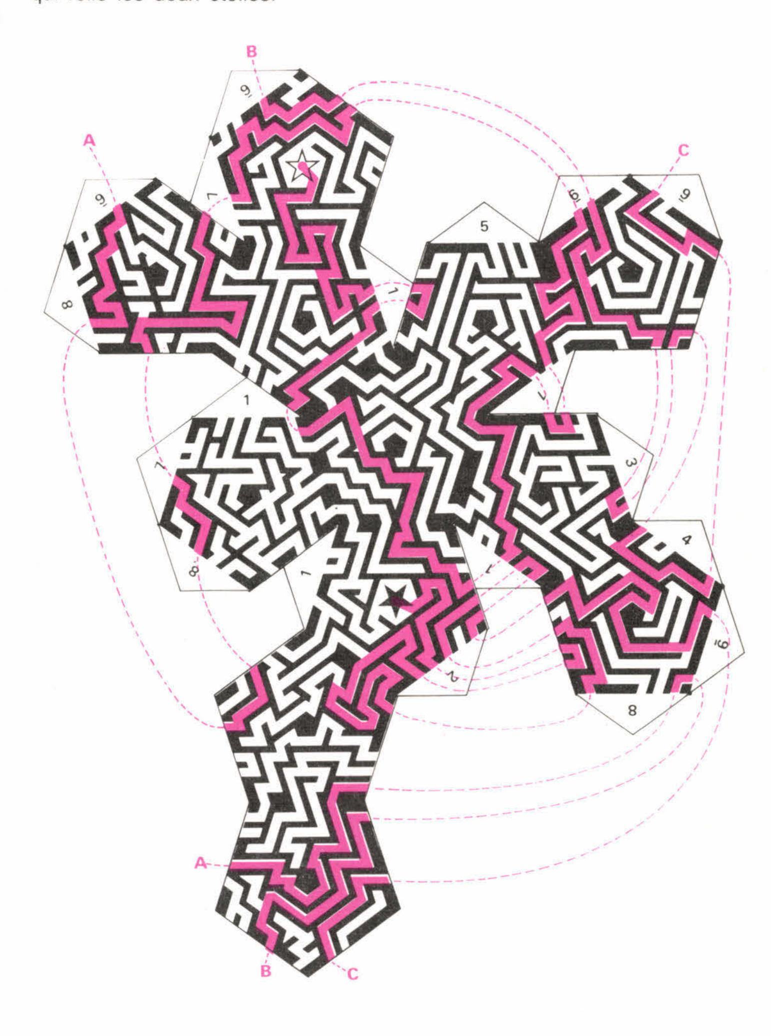
... Parcours fléché

Vous avez été très nombreux à avoir effectué ce parcours de Jean-Christophe Eliès (les bulletins déposés à La Convention et reçus à la rédaction nous le prouvent bien). Voici le parcours totalisant 1 280 points. Bravo aux 10 lecteurs de *J & S* qui ont pu gagner un jeu à cette occasion.



... Labyèdre

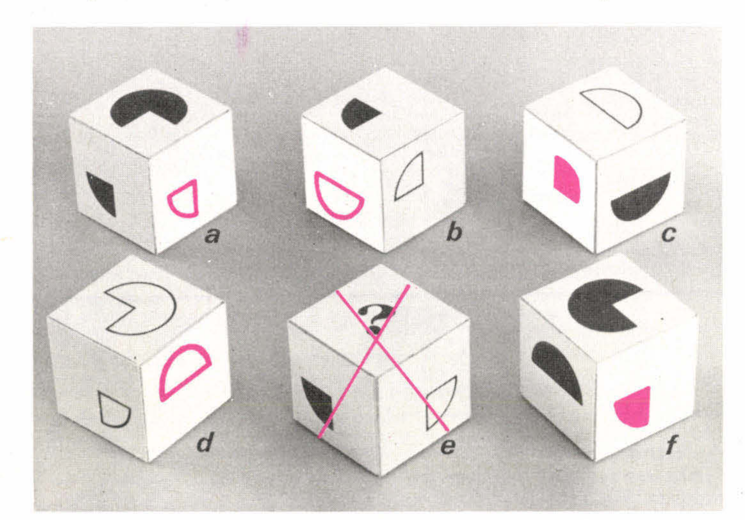
Ce beau casse-tête en volume est de Philippe Fassier. Voici le chemin qui relie les deux étoiles.



... Histoire de cubes (par Jean-Christophe Eliès) :

A compléter :

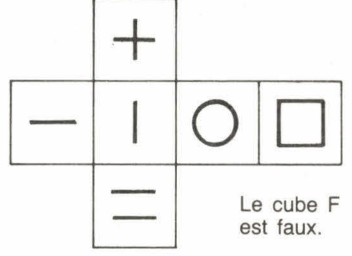
Les symboles manquants sont :



Le cube E est faux.

Les symboles manquants :

le cube déployé est :



Le cube F est faux.

Crypto-jeu

Aucune réponse au problème de la page 65. Dur, dur ! Alors, nous allons vous donner une indication, qui, nous l'espérons va vous « débloquer » : Della Porta.

N'oubliez pas, un *Jarnac* et cinq abonnements à *J &S* sont toujours en jeu.

Envoyez le message décrypté à J & S - crypto-jeu, 5, rue de la Baume, 75382 Paris cedex 08.

Dépensier !

Eh oui, Bernard Myers l'est dans le test 20, page 23. Vous avez été nombreux à le penser également. Christian Mathieu, de Choisy-le-Roi a été le premier à fournir deux manières d'être économe :

- 3 lots à 60 F + 1 lot à 35 F + 1 lot à 50 F (4 couteaux). Soit pour 265 F : 15 couteaux et 17 fourchettes (une fourchette en plus) ;
- 2 lots à 60 F + 2 lots à 20 F + 1 lot à 105 F. Soit pour 265 F : 15 couteaux et 16 fourchettes.

Bravo !

Brumes en montagne

Dans notre jeu en encart, la Vallée des Brumes, un oubli dans la table 2 page 96. Degré de difficulté en fonction du terrain :

en montagne, la modification est + 4.

MANIFESTATIONS



(Photo Didier Guiserix)

LYON : tout le week-end à la Fac ! Mais c'était pour jouer.

• Huit cents visiteurs pour la première rencontre nationale du jeu à Lyon, du 20 au 21 avril derniers. Orchestrée par Jacques Marcelin, animateur de la boutique "A vous de jouer", cette manifestation a rassemblé tous les jeux de stratégie : des simultanées d'échecs avec Pierre Meinsohn (et Michel Godino), de dames avec M. Post, un tournoi de tarot (remporté par Louis Donier et Gérard Durier) ... mais aussi des parties open de jeux de société et de simulation.
Toute la nuit, on s'est affronté au Scrabble, au Jarnac, mais aussi découvert le *Gang des Tractions,* (pion d'or 84 et création lyonnaise) et *Cross cartes,* le nouveau jeu d'Alain Bideau (voir magazin). Quant aux wargames et aux jeux de rôle, ils ont pris une nette ampleur par rapport à la nuit du jeu de l'an dernier ; la plupart des démonstrations ont été assurées par les auteurs eux-mêmes : l'inédite *Compagnie des Glaces,* (à paraitre à la rentrée), *Frontières de l'Empire,* le premier recueil de scénarios pour *Empire Galactique* ; *Méga,* où l'on testait de nouvelles règles ...
L'opération était organisée au profit de l'OHI (Opération Handicapés Internationale), et toutes les tâches "ingrates" furent assurées par les clubs de la région : Warg's, le Krac (qui organisait des démonstrations de wargames avec figurines), les Paladins des Traboules et Alter Ego (de Grenoble). Les jeunes éditions de modules de jeux de rôle ne manquaient pas à l'appel : la NEF, le Dragon Ludique, et le Dernier Cercle, nouvel éditeur de Grenoble qui présentait sa première création *Le Repaire.*
Rendez-vous à l'an prochain, peut-être en février ...

D.G.

• Les 28 et 29 juin prochains, le Club Loisirs Dauphine (membre de la Ligue Interclubs de jeux de simulation) organise sa convention « Ragnarok ». Durant ces deux jours : initiations à Mega, Ultime Epreuve, Empire Galactique, D & D ; démonstration de wargames avec figurines ; stands des boutiques. Voici le programme des tournois :
le vendredi : Appel de Cthulhu, Other Suns ; "Killer Médiéval"...
le samedi : D & D (8e-12e niveaux) ; Légendes.
Inscriptions : 40 F les deux jours, ou 25 F un jour auprès du CLD. Pièce B116-118. Faculté Paris IX Dauphine, 1 place du Maréchal de Lattre de Tassigny, 75116 Paris, Tél. : 505 14 10 poste 24 37.

• "L'échiquier rennais" organise un tournoi d'échecs le 16 juin à Rennes en 7 rondes. (20 minutes/joueur/partie). Inscriptions à Mathias Clavel, 1 rue du Languedoc, 35135 Chantepie.

• "L'Association française de Shogi" organise un tournoi les 1er et 2 juin à Cergy Pontoise. Inscriptions à l'association : 18 rue de la Palestre. 95000 Jouy le Moutier.

• A Strasbourg, le cercle ludique alsacien de stratégie "Argentoratum" organise les 8 et 9 juin un donjon grandeur nature. Nombreux jeux à gagner. Inscriptions 50 F, au Centre Culturel de la Montagne verte, 8/10 rue d'Ostwald. Strasbourg.

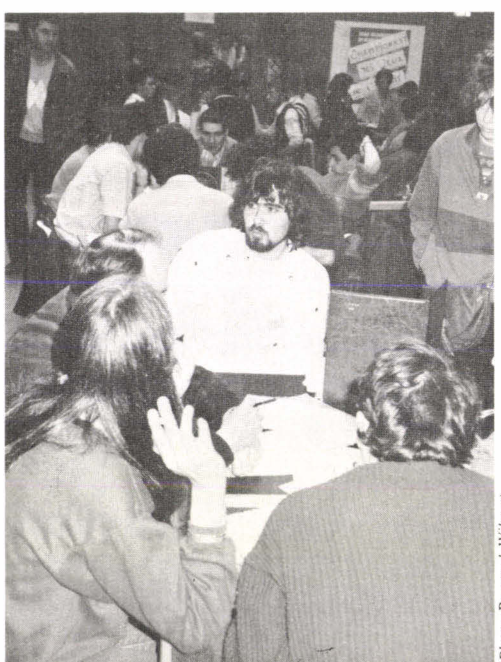
• Tournoi d'échecs à Val-Thorens (Savoie) du 18 au 26 juillet. Inscriptions : André Tholin, 2, av. Général-de-Gaulle, 73000 Chambéry. Tél. : (79) 85.47.64.

• Pour la 2e année consécutive, sont organisées en juillet du 1er au 27, les vacances ludiques en Bretagne (près de Rennes) appellées les "Semaines de l'hexagone". Quatre semaines de vacances, de jeux, d'animations ludiques. Au programme : wargames, jeux de rôle, grands classiques, et informatique. Des thèmes pour les wargames et JdR seront déterminés (avec films à l'appui) chaque semaine. Hébergement en auberge de jeunesse ou sous tentes et pension complète : 110 F par jour tout compris. Se renseigner très vite, car il n'y a de la place que pour 50 participants! Alain Beaussant, La Motte aux Rochers, Quebriac, 35190 Tinténiac ou Xavier Jacus au (29) 45 34 76 après 18h.

• La ville de Bordeaux se met sous le signe d'Alix (aventurier gallo-romain de la B.D de Jacques Martin), du 3 au 29 juin prochain. Profitant de cette aubaine, une animation-jeux autour du thème antique est organisée pendant cette période quatre soirées par semaine : jeux de rôle et simulation (parties d'initiation) au café le club (cours Albret) les lundis et mercredis, et à la boutique Joker d'As (7 rue Maucoudinat) les mardis et jeudis.

• Le club de go de Courbevoie organise, avec la collaboration du centre culturel de Boulogne-Billancourt, un tournoi de go -en 3 parties-pour débutants et joueurs moyens, le 1er juin à 14h. Inscriptions auprès de Joseph Penet. Tél : 775 50 83 ou 572 17 10.

• Le tournoi de jeu de rôle organisé lors du Salon des jeux de l'esprit de Marseille s'est déroulé le 31 mars : le club La Guerre en Pantoufles, de Marseille était chargé de concevoir les modules : un pour Cthulhu, et un pour AD & D (7e niveau). Les quelque cent joueurs qui participaient au tournoi, pouvaient choisir entre les deux ...
Parallèlement des démonstrations de wargames avec figurines étaient organisées avec toujours autant de "grandeur"...



(Photo Perceval Wilson)

MARSEILLE : présents à l'Appel... de Cthulhu. La table des vainqueurs « mastérisés » par Marc Pantel.

• Les 24 heures de tarot à Bessin, les 22-23 juin au chateau de Creully (14). Plus de 20 000 F de prix. Réservez (obligatoirement) auprès de Jean-Luc Blavette au (31) 95 02 37 ou 44 25 00.

• L'AJT organise un Donjon grandeur nature, les 6-7 juillet. Participation aux frais 150 F (logement et nourriture compris). Parties de 24 heures soit de 12h à 12h. S'inscrire très vite à l'AJT, 165 rue de Charonne, 75011 Paris (joindre un chèque de règlement) ; ou passez au club de 20h à 24h tous les jours, sauf le jeudi et le dimanche (ne pas téléphoner).

• Le club "Les portes de l'aventure", installé dans la MJC de Haubourdin (59320) organise le 3 novembre 1985 un grand tournoi de Donjons & Dragons (règles "avancées") - 10ème niveau. Il vous reste quelques temps pour affûter vos bastardes, mais d'ores et déjà réservez au 16 (20) 31.93.59.

• Oyez, oyez, aventuriers, investigateurs, wargamers et diplomates le 3e Triathlon organisé par le Fer de Lance se tiendra cette fois encore au Centre Culturel de Boulogne Billancourt les 15 et 16 novembre 1985. Avec comme épreuve :
— wargame : Squad Leader, niveau Cross of iron ;
— jeux : Fief, Diplomacy ;
— jeux de rôle : AD & D (niveaux 5-9), Appel de Chtulhu.
Inscrivez-vous dès maintenant au Fer de Lance, 36 rue du Loup Pendu, 92290 Chatenay-Malabry. Tél : 631 04 05.

AVIS DES CLUBS

• Depuis plus d'un an, "Les aventuriers de l'imaginaire" se réunissent chaque samedi pour traquer les monstres de Cthulhu, de D & D, AD & D, Ultime Epreuve ou Star frontiers. Ils jouent aussi aux wargames ou aux grands classiques (Othello, go, échecs). A partir de 14h à la M.J.C. de Corbeil Essonnes, 45, allée Aristide-Briand, 91100 Corbeil Essonnes. Tél : (6) 496 27 69.

• Création d'une centrale suisse d'information ludique "Informationstelle schweizerisher spieleclubs". Son but : informer et favoriser les échanges entre les clubs et groupes de joueurs de toute la Suisse. Peter Bitterli, Erlen str. 29, 8048 Zurich.

• Il est né sur Brest et sa région un club de jeux de rôle et wargames! Le "Dragon sur Hexagone" vous accueille tous les samedis à 14h à la MPT Bellevue, 1 rue de Quercy à Brest ; on joue à D & D, Appel de Cthulhu, Légendes, Empire Galactique et les wargames. En semaine, vous pouvez contacter le club tous les soirs au 45 91 08 (69, route de la Corniche, 29200 Brest).

• Création d'un club de jeux de rôle et de wargames à Béziers "les Stratèges Cathares" (21, rue Noël - Sylvestre - 34500 Beziers). Réunions tous les samedis à 14h à la caserne St-Jacques, salle n° 7. Renseignements à la boutique Tilt, rue J.B Perdrault. 34500 Béziers.

• Frères guerriers, druides, clercs, amis stratèges et tacticiens, la "Guilde des Aventuriers", du Vésinet (78) vous attend ... Au programme : D & D, Légendes, Empire Galactique et wargames à gogo. Informations auprès de Philippe au 952 57 43.

• Création d'un groupe de jeux de rôle, "Thimida" à Bruxelles. Un fanzine est en création. Il recherche des auteurs ; avis aux amateurs. Michel Verstraeten, rue du bon pasteur, 55 - Bte 34, 1140 Bruxelles (Belgique).

• Enfin, les "Gardiens de la flamme" ont vu le jour. Ils vous attendent nombreux pour les soirées ou après-midi de D & D, wargames et Diplomacy. De plus, il y aura bientôt des jeux de rôle grandeur nature ... (affaire à suivre). Renseignements : Guy Ernoul, 14 avenue Outrebon, 93250 Villemomble. Tél : 528 82 09 (après 20h).

• Nouveau club de jeux de rôle à Gap dans les Hautes Alpes : la "Guilde des fils du dragon" qui fait partie d'une sous-section du FJEP de Gap. FJEP - Jeux de rôle, BP 125, 05004 Gap cedex.

• Encore un nouveau club à Brest : "Les Celtes conquérants" qui s'occupe de JdR et de toutes ces sortes de choses. Réunions le samedi soir à la MPT de Bellevue. Venez nombreux. Contact : Jacky Madec, 3 square du Roussillon, 29200 Brest. Tél : (98) 01 12 58.

• Naissance d'un club informatique. Il s'appelle Loisimicro, et se situe à : l'Aumonerie du CES St Musse, rue Ste Claire Deville, 83100 Toulon. Renseignements, au (94) 20 42 64, Philippe Delsinne.

• Au "Fer de Lance", on pratique les jeux de rôle, les jeux diplomatiques et les wargames sur figurines. On n'y fait pas les choses à moitié : de samedi 20h ... à l'aube! Alors si vous aimez D & D (règles avancées), l'Appel de Cthulhu, Méga, Empire Galactique, Légendes, Paranoïa, Civilization ou les wargames sur figurines, vous savez où aller : 36, rue du Loup Pendu, 92290 Chatenay-Malabry. Tél : (1) 631. 04.05 ou (1) 666 72 87.

• Le Club "Les Centurions du Sud-Ouest" (de Bordeaux) et "Les Chevaliers de St-Gilles" (de Toulouse) à la suite de leur rencontre de mars dernier ont mis au point la règle R.E.L.A.S.O. Cette étude très approfondie des règles (jusqu'alors jouées en France : 5e WRG et bis, Flèche et Epée, etc) a permis de combler un certain nombre de lacunes ; rendant plus réaliste les rencontres entre armées historiquement constituées avec les faiblesses et avantages de leurs armements. Tous les clubs "Antiques" intéressés peuvent obtenir cette nouvelle mouture en contactant les Centurions du Sud Ouest, 1, place Gabriel, Cante Cocut, 33320 Eysines.

Rappelons que ce club assure également le championnat de France en cette catégorie. Envoyez-leur vos résultats.

• Le club d'informatique Microtel Club Versailles vient de changer d'adresse : Lycée Jean-Philippe Rameau - salle 207, 1 rond point des Condamines, 78000 Versailles. Tél. : 750 17 41.

Le club est ouvert à tous les débutants : cours hebdomadaires d'initiation, qu'ils peuvent mettre en pratique tous les jours de la semaine, en libre-service, jusqu'à 19 heures 30 du lundi au vendredi, et jusqu'à 12h30 le samedi. Le Club dispose actuellement de 2 Goupil 1, 2 Goupil 2, 1 Logabax LX 525, et prochainement d'un Apricot F1, compatible IBM-PC.

• Classe : joueur de rôle/wargamer ; Titre : solitaire, simple curieux (varois) ou vacancier ; Niveau : de débutant à joueur confirmé ; etc. Si vous vous reconnaissez dans ce personnage, souhaitez approfondir ses caractéristiques ou en savoir plus, rendez-vous au F.A.S.T (Fantaisie, aventures, simulations toulonnaise - ex.PBCV), au Centre de Loisirs des Lices, à Toulon. Tél : (94) 62 74 29, le mardi à 20 h 30 et le samedi à 14 h.

RECHERCHE DE PARTENAIRES

• Recherche partenaire homme ou femme pour échange de courrier et jouer aux échecs par correspondance. 2010 points Elo. Robert Paysen, C 238, 2 rue des aubépines, 4421 Lautin. Belgique.

• Cinq jeunes cherchent des M.J, des aventuriers et des stratèges (de 12 à 16 ans) de la région de Brunoy dans l'Essonne pour former un club de jeux de rôle et de wargames. Possédent : AD & D, Méga, L'Ultime Epreuve, Empire galactique, Légendes, D & D, T & T, James Bond OO7, Runequest, Ave Ténébrae, Battlecars, Siège, Cry Havoc. Fabrice Rossi. Tél : 046 31 81.

• Je cherche désespérément des partenaires de D & D, Car Wars (j'ai les règles).. ou wargames, à Plaisir ou très proches environs. Th. Fausten , 78370 Plaisir. Tél : 054 70 27.

• S.O.S. Etant perdu (!) depuis 2 ans à la Rochelle, je cherche désespérément quelques partenaires pour D & D, wargames, classiques, bref tous les jeux. Marc Descateaux, 17 bis, rue Albert 1er, 17000 La Rochelle au (46) 41 03 55.

• Recherche garçons ou filles pour créer des jeux de rôle par correspondance. Johann Louis, 19 rue des Paludiers, 44350 Quéniquen-Guérande. Tél : (40) 42 96 88.

• Cherche partenaires jeux de rôle et jeux par correspondance . Antoine Bertotto, 82 avenue Parmentier. 75011 Paris. Tél : 805 69 31.

• Bruce (12 ans) recherche partenaires de 12 à 16 ans pour jouer ou créer club de D & D, Appel du Cthulhu, Légendes ... dans la région de Marseille. Bruce Imbert, 9 résidence du Collet blanc. 13190 Allauch. Tél : (91) 68 66 48.

• Jeune homme recherche partenaires pour jeux de rôle. Eric Gauthier, 125 avenue du Général de Gaulle, 92250 La Garenne Colombes. Tél : 785 68 36, mercredi ou jeudi après 15 h 30.

• Sébastien Bauer cherche partenaires pour parties d'échecs, Othello, Scrabble, Bridge, Tarot, Tunnels & Trolls, Risk, Kensigton ... dans la région messine, 25 rue des Frênes, 57070 Metz Vallières.

• Cherche partenaires tunisiens pour fonder club ludique de jeux de rôle (D & D ...) wargames, jeux en encart de J & S et jeux sur micro-ordinateur. Imed Kanoun. Boite postale 256. Le bardo. Tunis.

• Cherche partenaires pour correspondre avec l'Europe-Amérique "Jeu à confirmer". Mario Brazeau, 12680-99è Rivière des Prairies, Montréal, Québec. Canada HIE 2G8.

• Recherche M.J pour D & D ainsi que des aventuriers (ères) ou tout autre jeu de rôle. Appelez Franck, 18100 Vierzon. Tél : (48) 71 57 01.

• Si vous désirez jouer par correspondance à Diplomacy, Don-Juans et Dragueurs, Double-jeu, la croisière de l'Aphrodite, Champagne, Oméga, Aéropostale, Pascal Rousseau, 29 rue Henri Dunant, 28300 Mainvilliers, vous recherche.

• Recherche dessinateur bénévole pour JDR style Mad-Max ; joueuses pour tous jdr (Car-wars, Dredd, ect) ; joueurs ou joueuses pour Chill et jeu par correspondance. Christophe Croc Réaux, 40, rue des états généraux, 78000 Versailles.

• Cherche partenaires pour jeux de rôle (Méga, D & D), wargames etc. dans la région de Saint Etienne. Sylvain Brunetton, Le Sequoïa, 118 rue Crozet Boussingault, 42100 Saint Etienne. Tél : (77) 25 89 01 (heures repas).

• Christian dit "Titan" recherche partenaires tous niveaux pour jouer à Méga, D & D, L'Ultime Epreuve. Christian Charpiot, Vanne, 70130 Fresne St Mamès. Tél : (84) 78 40 62 (vers 20h30).

• Michel Dutorqoir, 34 ans, recherche partenaires ou club pour pratiquer divers jeux de rôle. Région de St Michel/Orge (Essonne). Tél : 016 50 91 après 19h).

• Alain recherche personnes responsables et passionnées pour créer club wargames et jeux de rôle sur Auxerre, où tout reste à faire. Tél : (89) 51.48.68 (le soir ou weekend. *(Aïe ! L'écriture...)*

• Cherche cercle de jeux de rôle et aventures, dans la région Gapençaise. Pascal Raizer chez M. Scheffer, Le Marignon, rue Bayard. 05000 Gap.

• Cherche partenaires (débutants ou confirmés) pour fonder un club de jeux de rôle (D & D, Méga ou autres) sur La Rochelle. Julie Sato, 33 rue du Go Sarrail, 17000 La Rochelle.

• Pierrick Boissellier recherche partenaires pour jeux de rôle ou wargames dans la région de Brissac (Maine et Loire). Tél le weekend au (41) 54 22 64.

• David Fouillé, 31 rue Bellesource à Lorient. Tél : (97) 37 46 71, cherche sur la région des personnes pour initiation aux jeux de rôle.

• Le Club "l'oeil noir" cherche des partenaires pour jeux de rôle près de Lille (Nord). Yann Guilain, 19 rue d'ypres, 59520 Marquette-lez-Lille. Téléphonez le soir au 51 72 15.

• Christophe Mauvage cherche partenaires pour fonder un club de jeux de rôle sur Belfort : 7 rue La Fontaine, 90000 Belfort. Tél : 21 55 12 poste 12-13 (après 18h).

• T07 ou T07-70 cherche semblables pour établir un réseau dans toute la France en vue d'échanger programmes, jeux, utilitaires, trucs ... Possède plus de 100 programmes. François Rimasson, "La Fonderie", 35170 Bruz. Tél : (99) 52 93 96.

• MSX cherche MSX. Pascal Gauderon, 15 chemin de Matheron, 13330 Pelissanne. Tél : (90) 55 14 49.

• Ancien d'Apple II cherche débutants pour transmettre expérience. Dani Garbarz, 19 rue Lisfranc. 75020 Paris. Tél : (1) 366 80 28.

• Bernard Rouchossé, handicapé auditif, (39 ans) équipé d'un Minitel TRT et interface de communication écrite, cherche correspondants dans le Val d'Oise pour échanges textuels, jouer aux échecs, dames, etc. 15 rue de Rethondes, B8, 95100 Argenteuil.

• Cherche partenaires pour Othello, Fief, et initiation aux jeux de rôle. Antoine Douay, 108 rue Victor Hugo, 36200 Argenton sur Creuse. Tél : (54) 24 52 80.

MESSAGES

• Cherche possesseur du jeu Diplomacy acceptant de me le vendre. Bon état et bon prix souhaité. François Delapierre au 416 66 77.

• Qui pourrait m'aider dans "Masquerade" ? J'ai trouvé l'oiseau, mais depuis un mois je suis bloqué dans l'office du zoo. David Fouillé à Lorient. Tél : (97) 37 46 71.

• S.O.S. : Comment traverser la rivière dans "The Hobbit" (sur Spectrum 48 K). Jérome Cotte, 13 rue Jean Mermoz, 30400 Villeneuve-les Avignon Cedex 174. Tél : (90) 25 54 63.

• Aide tout nouvel acquerreur d'un Apple II ou un Macintosh. Philippe Dienne, 2 square Racan, 75016 Paris. Tél : (1) 647 48 66.

• Cherche traductions françaises des règles de "Donjons et Dragons" et "Advanced Donjons et Dragons". Jean-Pascal Kapps, 12 avenue du Pied Hoenheim, 67800 Bischheim. Tél (88) 62 26 45.

• Chevalier en quête d'aventures cherche désespérément une traduction de Dragonquest. Hervé Loth, 11, rue Jean Moulin, 80480 Saleux.

• Cherche programmes pour sa Casio fx 180p ou traduction de jeux des logiciels de J & S. Xavier Nourrisson, 7, place Jean Moulin, 42000 St-Etienne.

• Cherche le n° 1 de J & S. Pascal Menoud, 17, rue Lucien Salles, 93160 Noisy le Grand. Tél : (1) 303 44 32.

• Cherche solutions de tous jeux d'aventure sur Apple (même partielles). Possède solutions de Sands of Egypt, Sherwood Forest, Dallas Quest, Masquerade, Paranoïak, etc. F. Botton, 20, rue G. Pierné, 57000 Metz.

• Je cherche à prendre le bol d'argent gardé par deux squelettes et passer par la porte close dans

"Mask of the sun" pour Apple IIe. Qui pourrait m'aider ? Dimitri Carbonnelle, Tél : (3) 468 23 64.

• M.J. débutant atteint par la folie des figurines de plomb en tout genres, mais fauché, cherche "généreux donateur" capable de faire un geste qui calmerait son désir ardent ... Ludovic Magras, 55/52 chaussée de l'Hôtel de Ville, 59650 Villeneuve d'Ascq.

• Avis à Bilbo le hobbit. Ton livret est traduit en français. Ecris-moi en joignant deux timbres pour les frais d'envoi. (tu as bien lu, c'est gratuit) Bertrand Besnard, 40, avenue du Général de Gaulle, 94320 Thiais.

• Dans Masquerade, je n'arrive pas à faire exploser la dynamite dans la cage du singe. Le marteau sert-il à quelque chose ? Si oui, comment lui faire passer la barrière. François Dumeril, 15 villa Daniel, 75013 Paris.

• Qui peut me donner des indications pour "traduire" le programme de la TI57 LCD ou autres, sur ma F 73 P Canon. Notamment les logiciels de J & S n°30-31-32. Alan Orjubin, 7 rue Brouzic, 29130 Quimperlé.

• Je cherche le manuel en français du jeu sur Apple IIe "Sorcellerie". Johann Locatelli, 19 allée des Mitaillères, 38240 Meylan.

• Dans le jeu d'aventure de Scott Adam "Return to the Pirate's Isle", qui pourrait me dire comment stopper la sonnerie que l'on subit depuis le début du jeu ? Fabien Harter, 7 rue de la Ferjardière, 49000 Pruniers Bouchemaine. Tél : (41) 77 18 24.

• Cherche traduction de la règle du jeu "City-fight" (prix raisonnable). Michel Carsoulle, place Aristide Briand, Quinsac, 33360 Latresne.

• J'ai tapé plusieurs logiciels en Basic sur mon Macintosh, mais j'ai des problèmes de "traduction" pour ceux qui contiennent des instructions graphiques. Je cherche un(e) samaritain(e) possesseur de Mac qui pourrait me refiler quelques trucs. Autres échanges possibles. Lucette Durand, C.P.251, Neuville, Québec, Canada GOA 2RO.

• Cherche généreux donateur de matériel informatique (même en mauvais état). Frais de port à sa charge. Ph. Derule, 69 impasse des Mésanges, 50000 Saint-Lo.

LES BONNES OCCASES VEND :

• Jeu électronique d'échecs "Régence", neuf, 3 200 F. Tél. Françoise : 328 64 78.

• Apple II+, carte langage, ROM minuscules, 6 500 F. Logiciels : Jane, 1 200 F ; Sorcellerie I, 450 F. Drive Apple, 2 400 F. Sharp PC 1245, 500 F. D. Clarençon au (4) 409 05 43.

• Légendes + accessoires, 200 F, Chivalry & Sorcery n° 1, 80 F, boîte de dés 20 F, 50 figurines 300 F. Dungeons floor pluns, 30 F. 4 livres-jeu 40 F. Jeux et stratégie n° 1, 50 F (*rien que ça!*) et Risk 50 F. Tél. à Laurent au (93) 54 15 14.

• Atari 2600 avec 2 manettes + 5 cassettes (Phoenix, Pitfall 1 ...). Bon état, 1 000 F. Roland Rizoulières. La Renardière 1, Bat 31, 13170 Les Pennes Mirabeau.

• Commodore 64 Secam/Peritel + lecteurs disquettes et cassettes + livres + joystick + programmes utilitaires et jeux. Le tout, 7 000 F. (à débattre). Jacques Viel, 54, rue Sébastien-Mercier, 75015 Paris. Tél : 579 88 12.

• D & D sans (100 F) ou avec module B2 (150 F) + D & D expert (neuf) 140 F. Pierrick Bois-Sellier, La Sévrière St Saturnin, 49320 Brissac. Tél : (41) 54 22 64 (le week-end).

• Pour Oric 1, Gastronon, Dinky Kong, pour Atmos Juper Jeep, Styx, The Voltra, Mission Delta ... 70 F la cassette. Vincent Lapras, chemin de Giraud, 42130 Boën. Tél : (77) 24 00 95.

• Imprimante Sharp CE 150 pour PC 1500. Sous garantie. 1 300 F. Denis Rabault, 2 rue du Vésinet, 78290 Croissy.

• TI 99/4A bon état + Basic étendu + câble magnéto + Péritel + alimentation + manuels, livres et revues + emballages d'origine, 2 000 F. Pascal Dhuicq, 10 rue de la Caspienne, 92160 Antony. Tél : 666 30 72 (après 18h).

• Ordinateur de jeux Vidéopac jet 25 Radiola + transformateur + 8 cassettes, 1 500 F. Olivier Beaumont, 36 allée du Vallon, 31770 Colomiers. Tél : (61) 86 10 77.

• Jeux pour ZX Spectrum (actuellement j'en possède une centaine). Frédéric Lefevre, 24, rue de l'Argonne, 93700 Drancy, Tél (1) 831 01 10.

• ZX81 + manuel + 16 K ram + clavier ABS + "jeux en basic sur ZX81" + programmes divers. Prix à débattre. Tél à Patrick : 28 (1) 64 32 61 (?).

• Hector 16 Ko (83) + joystick + nombreux livres et programmes, 2 000 F. Adaptateur TV NB 250 F. J.-Ph. Periot, 13, rue Principale, Beyren les Sierck 57570 Cattenom. Tél : (8) 251 23 34.

• Jeu d'échecs électronique à cristaux liquides, portable, piles ou secteur, Executive Chess (Scisys), 700 F. J-F Dreyfuss 51 rue de Villiers, Bat C, 92200 Neuilly/Seine. Tél : (1) 759 90 74.

• Tout neufs, Le lièvre et la tortue, Option (50 F chaque) et cassettes jeux pour Atmos. Patrick Huguet, 232 cours Balguerie 33300 Bordeaux, Tél (56) 50 24 78, après 20h.

• B.E.L (book 1 traduit) ; Submarine, Ambush ; PZ Leader ; Gudérian ; Struggle Nations. Alonso, 40, Place Ossards, 95150 Taverny. Joindre enveloppe timbrée.

• Console de jeux Atari 2 600 + 9 cartouches de jeux (+ branchements, etc) 1 500 F (à débattre) + cadeau. Philippe Vissière, 6, rue des Eglantiers, Bat U, 94320 Thiais, Tél : 560 41 58.

• Atari 800 XL + lecteur de cassettes 1010 (juin 84) + lecteur de disquettes 1050 (neuf et garanti 10 mois) : le tout 4 000 F (avec 2 paddles). Nombreux programmes pour Atari 800 XL, dont Flight Simulator II, Ultima II. Etat neuf, vendu à moitié prix. Ordinateur d'échecs Chafitz Sargon 2,5. 1 000 F. Bernard Furtin, 4 impasse Kimmerling, 69500 Bron. Tél : (7) 826 60 20.

• Module B3 de D & D en français, 60 F + modules tout jeu de rôle médiéval. Cavernes of the dead (en français) 70 F + les îles flottantes, 40 F. Stéphane Kastler, 16, rue Léo Lagrange, 94270 Kremlin Bicêtre, Tél : 672 01 82.

• 2 jeux électroniques de poche double-écran (Green House et Donkey-Kong). 160 F chaque. Pascal Fremaux, 15, rue Haute des carrières, 51500 Mailly-Champagne. Tél : (26) 49 44 70.

• L'Ultime Epreuve + règles additionnelles + 4 scénarios + table de passage de L'ultime épreuve ou échange contre Légendes ou Fief ou Diplomacy. Sébastien Bauer, 25, rue des Frênes, 57000 Metz.

• Atari 800 XL + lecteur de disquettes + magnéto 1010 + programmes (Bruce Lee ...) le tout 4 800 F ; ou Atari 800 XL et Drive seul 3 500 F. CBS Coleco + rocky + turbo + cassettes (Buck Rodgers...) prix à débattre. Thierry au (1) 222 69 18.

• (ou échange) jeux de stratégie (Diplomacy, 7 Royaumes, Combattants, Médicis, Apocalypse ...) Dominique Moreau, 46 Bd Gambetta, 92 Colombes. Tél : 242 57 03.

• France 1940 (AH) et Plan Barbarossa (Jeux Descartes). Etats neufs. Prix à débattre. Eric Gojosso au (42) 80 39 68. 13500 Martigues.

• Donjons & Dragons niveau débutant (manuel de base avec module d'introduction), 90 F. Module d'aventure D & D pour personnages de niveaux 1-3 ; modules B2 et B4, 40 F chaque. Téléphonez à Mathieu, à Vaires/Marne (77360) au 020 47 69 (à partir de 19 h).

• Runequest, jamais servi 150 F. François Gallas, 6 rue du Dr Laënnec, 71100 Chalon s/Saône.

• Logiciels pour Apple IIe (Defender, entre autres). Vincent Gay, 55 avenue de la Libération, 60360 Crevecoeur le Grand. Tél : (4) 446 98 46.

• CBS Coléco vision + 4 cassettes (Zaxxon, Gorf, Cosmic Avenger, Donkey Kong). Christian Annouazzi, 2 chemin du Forézan, 73160 Cognin. Tél : (79) 69 14 93.

• Top-Secret, Gangbusters 100 F chaque ou 160 les deux (jamais servis). Sylvain Alberteau, le Mesnil Durand, 14140 Livarut. Tél : 16 (31) 63 40 43.

• Rommel et Millénium (I.T), 120 F l'un ou 200 F les 2. Squad Leader 150 F. Dragon Hunt (A.H) 130 F. D & D 100 F. 1870 (J. Descartes) 50 F. Opération Grenade (S.P.I) 50 F. Philippe Thévenet, Les Dolomites. Le Plat haut. 42390 Villars.

• J & S neufs, de 81 et de 82 + n° 4, 5 + n° 23 à 28 + numéros de Tilt. Pierre Gougelet, rue Guillaumet. 51400 Livry Louvercy. Tél :66 07 75.

• Jeu Vidéopac G 7200 (écran incorporé) avec 10 cassettes + prise Péritel le tout 2 700 F. Tél : 548 15 91.

• V C S Atari 2600 + 2 cassettes 800 F ou échange contre CBS + cassettes. M. Moulaï, 5, rue Pierre-Curie. 95390 St Prix. Tél : (3) 995 58 99.

• Video-Génie 16K (compatible TRS 80) + lecteur de cassettes intégré + plus de 250 logiciels avec doc. 2 500 F. à débattre + moniteur vert 800 F (sous garantie). Pierre Mossaz. Tél : (74) 62 85 34 (après 19 heures).

• "Crescendo of Doom" : règles officielles en français (150 F) + "Ringworld" (250 F) bon état tous deux + console Vectrex avec 2 cassettes : Hyper Chase et Berzerk, 1 300 F. Arnaud Gendron, 17 rue Voltaire, 44000 Nantes, Tél : (40) 73.07.59.

• Oric 1 48K + alimentation Peritel + programmes + documentation. J-P. Gauthier, 34 rue Nancel Pénard, 33000 Bordeaux, Tél : (56) 93 13 93 poste 115, avant 17h.

• D & D, boîte de base français, 145 F + module B3 français, 60 F + en prime le livre jeu "La forêt de la malédiction". Etats neufs. Jérôme Forsans, 57 rue Moncade. 64300 Orthez.

• Jeu électronique Videopac Jet 25 avec 12 cassettes de jeux le tout : 1 900 F. Tél : entre 19h30 et 21h au (1) 574 51 33 à M. Majer.

• TI 99 4/A + Basic étendu + manettes + magnéto + livres + cassettes + modules + TV N et B. Le tout 2 000 F, à débattre. Tél à Alain au 16 (76) 38 00 85.

• Okinawa, 120 F ; Plan Barbarossa : 100 F, état neuf, accepte échange. Plus 8 cassettes de jeux pour ZX 81 (Stock-car, échecs, Cobalt, Crazy-Kong, le tout 150 F. Philippe Meynard, Villès Babin, 44380 Pornichet. Tél : (40) 61 03 25.

• D & D + module B2 en français + expert set + module X1 en anglais. Bon état. Le tout 250 F. Grégoire Doré, 111, rue Plaine St Martin, 81000 Albi. Tél : (63) 46 13 67.

• 43 Sicily, Battle of the bulge, 130 F et 180 F (bon état) les deux 280 F + pour CBM 64, Eureka 180 F + solo Flight 150 F + 23 J & S à partir du n° 3 (10 F pièce) + figurines. Jean-Christophe 16 (61) 59 46 16.

• J & S n° 1 à 32 (manque n° 20) + hors série "Méga" : 300 F ; Oric 1 64 K (avril 83) + câble Péritel + magnéto + cassettes + livres : 1 400 F. Casus Belli n° 2 à 11, 15, 17 : 80 F. Bernard (1) 789 53 18.

• ZX 81 + 16 K + 2 livres (40 programmes) + 3 cassettes (simulateur de vol, Black cristal, ...) et tous les raccordements : 1 000 F. Pascal Moreau, 6, rue d'Ouessant, Dirinon, 29224 Daoulas.

• Vend, achète, ou échange cassettes de jeux (Roland time, Manic miner, Dark star ...) et programmes pour Amstrad CPC 464. (cassettes 30 F et programmes, prix à débattre). Liste sur demande. David Lefebvre, La serrauderie, Courçay, 37310 Reignac. Tél : (47) 94 11 78.

• Disquettes de jeux pour Apple IIc (Sorcellerie I, II, III, Grand prix, Load Runner etc.) à moitié prix. Guillaume Wroblewski, 34, rue du cher, 03100 Montluçon. Tél : (70) 05 23 14 après 20h.

• Luftwaffe, Kriegspiel, Arnhem (en français). Rudy Froidlise, rue Doubresse n°52, 6040 Jumet . (Belgique). Tél : (071) 35 82 47.

• Figurines de fantasmagorie ou standard 25 mm (peintes ou non). Liste sur demande en joignant une enveloppe timbrée. Pierre Nieto, 3 rue F. Couperin le grand, 93800 Epinay sur Seine.

• Oric 1 48 K + magnéto + manuel + livre "clefs pour Oric" + 2 "théoric" + 7 cassettes de jeux (Aigle d'or, Zorgon, Citadelle, ...) 1 900 F ; avec télé NB Pal/Secam (à vendre seule : 550 F) 2 400 F. Arnaud Maze, 11, grand rue Grevilliers, 62450 Bapaume. Tél : (21) 07 12 25 après 19h.

• Apple, couleurs + Péritel + joystick + 1 drive avec nombreux jeux d'aventure et autres. (Sorcellerie, Ultima, Masquerade, Le casse ...). Le tout 8 000 F. Pierre Moachon, 25, rue Ste Anne, 91210 Draveil, Tél : 940 11 91 (17-21h).

ACHETE :

• Amirauté (Jeux Descartes) ; Wooden Ships & Iron Man (A. H en français) ; J & S n° 30. Eric Gauthier au 785 68 36.

• Coffret de base pour Cthulhu à moitié prix. Yann Bocquet, 2 , le petit bosquet, 13109 Simiane.

• J & S n° 1 et 4. Geneviève 329 30 10.

• Elfquest ou War of the ring ; ou échange l'un ou l'autre contre Battlecars ou figurines D & D. Eric Berlizon. Tél : (6) 920 75 35.

• DM guide pour 100 F (frais inclus) bon état. Patrick Rouillé, 7 avenue de l'Ile de France. 89470 Moneteau.

• Collection complète de J & S. (n° 1 à 30). Tél au (1) 328 64 78.

• Atmos ou Spectrum 48K + Péritel + cordons + cassettes. Tél : (3) 995 58 99. M. Moulaï.

• "Player" sur D & D ou échange contre jeux de qualité sur Oric. Lionel au (1) 364 27 80 à Paris.

• D'occasion l'Appel de Chtulhu + scénarios originaux + modules : supplément de Cthulhu, l'Asile d'aliénés. Téléphonez à Guillaume au (70) 05 23 14 après 20h.

• A bas prix (250 F environ) un moniteur couleur avec prise Péritel pour mon Spectrum +. Jean-Michel Grand, 23, rue du parc d'artillerie, 03400 Yzeure. Tél : (70) 44 78 95 le mardi, jeudi et le week-end à 20h.

• Dés spéciaux à 4, 8, 10, 12 et 20 faces, et figurines de type médiéval fantastique. P. Ricaud, 14, rue de la Chaume, 16000 Angoulême.

ECHANGES

• Echange nombreux programmes pour Oric 1/Atmos (Aigle d'or, Mission Delta, Driver, Catég' Oric etc). Bruno Nerzic, Saint-Maixent sur Vie, 85220 Coex.

• Echange jeux pour Oric et programmes pour calculatrices TI 55 II. Stéphane Kastler, 16 rue Léo Lagrange. 94270 Kremlin Bicêtre. Tél : 672 01 82.

• Echange programmes pour ZX81-16K (Defender, Stock-car, ...) contre entre autres Black Christal. François Gallas, 6 rue du Dr Laënnec, 71100 Chalon s/Saône.

• Echange pour Oric 1 des logiciels (Hobbit, Starter, Chess, ...) Jacques Garnier, chemin de Combe-Louve, 69360 Simandres.

• Echange (ou vend) nombreux programmes de jeux pour Oric 1/ Atmos (Jeep, Styx, Dambuster, Fire-Flash, Zorgon, Ultra, etc) Pascal Mauri, 24240 Sigoules. Tél : (53) 58 40 39.

• Echange (achète, vend) tous logiciels et documentations pour Apple II. Philippe Lubineau, 136, avenue du Général-Leclerc, 78220 Viroflay, tél : (3) 571 77 27.

• Pour ZX Spectrum, échange (ou vend) programmes et adaptations. Liste contre enveloppe timbrée. Claude Venet, 53 bis, avenue de la libération, 77850 Héricy.

• Echange "la cité des voleurs", "la galaxie tragique", "la forêt de la malédiction", "Island of the Lizard King" (état neuf) et "le sorcier de la montagne de feu" contre "Battlecars" ou "autoduel champions" (neuf si possible). Christophe Vigouroux, 9 rue du Comte Vert, 06300 Nice L'Ariane.

• Echange programmes pour TO7 ou Apple. David Fouillé, 31 rue Belle-Source, 56000 Lorient. Tél : (97) 57 46 71.

• Cherche possesseurs de CBM 64 pour échange de bons programmes. Possède plus de 700. Philippe Bourhis, 126, avenue de Clichy, 75017 Paris. Tél : 226 05 68.

• Echange Bilbo the hobbit, the Fellowship of the ring, l'encyclopédie complète de Dune, la planète de désert (plus de 100 000 informations) contre : Aftermath ou Battlecars + Battlebikes ou Bushido ou Space Opéra ou Arena of death + l'Empire galactique ou l'Appel de Chtulhu ou Traveller + supplément ou 2 weapons books de Palladium. Pascal Wittry, 172 route de peppange, Bettembourg, Luxembourg.

• Echange (ou vend) programmes Apple. Tél : 958 16 08. Philippe Maguet, 14, allée de la Bonne-Vallée. 78620 Etang-la-Ville.

• Echange disquettes Commodore 64 (The Dallas Quest (jeu d'aventure), Bruce Lee, Ghostbusters, Mission impossible, ...) contre des cartes de vol (disquette) et du mode d'emploi du Flight Simulator II pour CBM 64. Jérôme Fath, 41 avenue des Alpes, 1820 Montreux. Suisse. Tél : 19 211 021 63 25 00.

BONNES ADRESSES

• Les Mille articles. L'espace des jeux & jouets, 17 place Bugeaud, 24000 Périgueux, a créé depuis trois mois une section jeux de réflexion et de simulation dans sa boutique. (un tournoi de Cthulhu avait même eu lieu à l'occasion de cette création).

• Le Quartier Blatin, 3 rue Blatin, 63000 Clermont Ferrand, spécialisé dans le jouet, vient lui aussi de lancer un département jeux de réflexion. La famille s'agrandit. Bravo!

• Loriciels s'agrandit et déménage à Boulogne : 53 rue de Paris, 92100 Boulogne. Tél : (1) 825 11 33.

• Infogrames a quitté Lyon, mais reste dans la région. Sa nouvelle adresse : Infogrames, 79 rue Hippolyte-Khan, 69100 Villeurbanne. Tél : (7) 803 18 46.

SOLUTIONS

page 22 et 23

Les prénoms (par Bernard Myers) :

1. DENIS (Deux nids)
2. HÉLÈNE (reliez les drapeaux 1, 2, 3 etc. vous formerez L N)
3. ALAIN (dans la grille horizontalement)
4. CLAIRE (dans la grille en diagonale)
5. OLYMPE (dans la grille de bas en haut)
6. MARIANNE (si on applique le cache tourné 180° sur la grille)
7. JEANNINE (si on applique le cache une fois retourné sur la grille)
8. SÉBASTIEN (code graphique : chaque ligne = une lettre A à gauche. Graphique va de lettre en lettre)
9. HERVÉ (le puzzle une fois les six morceaux reconstitués donne R V)
10. MANUEL (le livre est un manuel)
11. PROSPER (sur le livre, première lettre de chaque ligne)
12. NICOLAS (Victoire du peuple est la signification grecque du prénom)
13. MARGUERITE (une marguerite sur le T-shirt)
14. RÉMI (ce que chante le porteur du panneau)
15. CAÏN
16. ANNE en diagonal sur le mot croisé une fois complété :

C	R	U	E
S	A	N	D
U	N	I	E
A	G	E	N

17. HECTOR (nom du valet de ◆)
18. VALÉRIE (Valet - Riz)
19. CAROLINE (riz de)
20. THIERRY (nom que l'on peut former en utilisant les lettres correspondantes au numéro de téléphone indiqué)
21. EDMOND (piste de la solution du labyrinthe)
22. COLIN (en anamorphose)
23. VINCENT (l'addition en cryptarithme donne 33792 + 73239 = 107031 ; les nombres encadrés = 20 100)
24. ANITA (sur les cubes lu du côté droit)
25. NINON (sur les cubes, lu de dessous)
26. RENAUD (le signe Renault)
27. HÉLOISE (résultat des opérations sur une calculette et le nombre lu à l'envers)
28. THOMAS (compter le nombre de lettres suivantes dans l'alphabet indiqué après chaque lettre d'échecs)
29. LÉON (les 4 constructions vues d'en haut)
30. ANGE (les mêmes vues de derrière)
31. EMMA (les mêmes vues de droite)
32. MATHILDE (Mat + île + 2)
33. MAURICE (l'île Maurice)
34. LOUIS (Port-Louis, sa capitale)
35. LINE (complète les débuts de mot Santo, Dégou et Crino)
36. AURORE (Armature- at = armure ; - rm = aure + or = aurore)
37. NADIA (en morse si on prend une banane = un tiret, une pomme = un point)
38. ÉMILE (et mille)
39. LÉONARD (avec les 7 jetons-lettres)
40. ROLANDE (avec les 7 jetons-lettres)

Pages 58 et 59

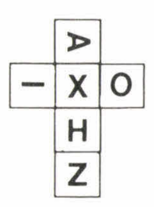
Les étoiles du temps (par Luc Mahler) :
Les dates correspondant aux notes sont : **−1** : −52. **3 :** 267 ou 280. **5 :** 451. **6 :** 511 ou 565. **7 :** 638. **8 :** 751 ou 778 ou 732. **9 :** 814 ou 857. **10 :** 911 ou 987. **11 :** 1 066. **12 :** 1 189 ou 1 108 ou 1 137. **13 :** 1 270 ou 1 245 ou 1 214. **14 :** 1 309 ou 1 368. **15 :** 1 415 ou 1 492 ou 1 431. **16 :** 1 520 ou 1 515. **17 :** 1 610 ou 1 660. **18 :** 1 798 ou 1 789. **19 :** 1 848 ou 1 815. **20 :** 1 914 ou 1 936. **21 :** 2 001.
Le voyage permettant de relier l'étoile noire à l'étoile blanche passe par les sphères 8, 32, 12, 37, 3, 80 et 73.

Page 60

Les jeux-photos (par Louis Thépault) :
Alpha-cubes :
Le A n'a qu'une seule orientation possible. Sur la photo, il est donc toujours prolongé par la même lettre. Le O est la seule lettre de la photo pour laquelle la position de six d'entre elles est compatible avec la construction d'un carré latin. Parmi ces six lettres O, nous retiendrons le seul O de la 3e ligne, le seul O de la 6e ligne, le seul O de la 1re ligne, le seul O de la 6e colonne. Les deux autres sont alors ceux placés en C2 et E4, ce qui nous permet de placer la lettre A dans ces cases.

	a	b	c	d	e	f
1	A				O	1
2	O		A	1		
3			1	A		O
4		1		O	A	
5	1	O				A
6		A	O		1	

Le A est prolongé d'un O. En A2 et C6, on a donc un O.
Désignons par 1 la lettre obtenue en F1 et B4. Le seul 1 possible pour la 2e ligne est alors en D2, pour la 6e ligne en E6, pour la diagonale A1-F6, en C3 et enfin en A5.
En raisonnant de même pour le O, on trouvera que le O de la diagonale A6-F1 ne peut aller qu'en B5. Les autres O s'obtiennent alors facilement, en raisonnant de la même manière que pour 1.
Etc.
La seule configuration possible du cube est alors :



le cube étant décodé, le reste est facile.
La seule solution possible est :

A	H	I	N	O	X
O	I	A	X	N	H
H	N	X	A	I	O
N	X	H	O	A	I
X	O	N	I	H	A
I	A	O	H	X	N

Multi-dés :
La multiplication est représentée par :

	a	b	c
	×	d	e
	f	g	h
i	j	k	
l	m	n	h

Dans un dé conventionnel, la somme des points de deux faces opposés vaut 7. f ne vaut donc pas 6 et est inférieure à 6 ; a et e sont différentes de 1. Comme f est inférieure à 6, on a obligatoirement a et e qui valent 2 chacune.
c ne peut valoir 3 opposé à 4, e est pair donc h aussi ; h ne peut valoir 4 (valeur de la photo), ni 6 (il faudrait c = 3 ou 8). h vaut donc 2 et c vaut 1 ou 6.
a vaut 2, donc d vaut 2 ou 1. Si d = 2, avec c = 1 ou 6, on aurait k = 2 (valeur de la photo) : impossible. Donc d = 1 et on a : i j k = a b c = 2j1 ou 2j6.
Les deux faces 3 de la photo ont même orientation. L'une d'elles donne d = 1, l'autre donnera donc j = 1 ou la valeur de la face opposée j = 6. a b c = i j k vaut donc 211, 261, 216 ou 266.
Comme g ne peut valoir 3 (valeur opposée à 4) abc ne peut valoir ni 216, ni 266. Si abc = 261, le résultat est 3132 or l ne peut valoir 3 (valeur opposée à 4).
Reste pour seule solution :

	2	1	1
×		1	2
	4	2	2
2	1	1	
2	5	3	2

Page 68 et 69

Jeux de lettres (par Benjamin Hannuna) :

Ana-puzzle :
A → RABAB
I → LAPSI
P → PORES
S → SPORES
O → PATIOS
O → OOSPORES
Z → ZOOSPORES
N → NI
E → AIE et NAEVUS
L → PLAIE
T → PLANETES
T → UT et ET
U → UT
L → LUT
H → LUTH et BUSH
E → VEUT

Les cousins :
PESTE, PISTE, POSTE
CADET, CAGET, CARET, CAVET
FLACHE, FLECHE, FLOCHE
DECADE, DECEDE, DECIDE, DECODE
CAPELA, CAPERA, CAPEYA
ARISE, BRISE, CRISE, FRISE, GRISE, IRISE, PRISE
BIDET, BISET, BIZET
MASSIVE, MISSIVE, MUSSIVE
TENTE, TESTE, TETTE, TEXTE
CALASSE, CAMASSE, CANASSE, CAPASSE, CARASSE, CASASSE, CAVASSE

Les mini-tirages :
ETHOS - HOTES
GENER - GENRE - GREEN - GRENE - NEGRE - REGNE
ENDOS - ONDES - SONDE
MEURS - MURES - MUSER - SERUM
ROSIT - ROSTI - ROTIS - SORTI - TRIOS - TROIS
POLOS - POOLS - SLOOP
ILEUS - IULES - LIEUS - LUISE - SEUIL
COTER - COTRE - RECTO
PAINS - PIANS - PISAN - SAPIN
CŒUR - COURE - ECROU

Le coup de Jarnac :
CIAO,
ALUNS,
FAENAS,
COXALES,
MAESTRIA,
SUPERNOVA.

La filière :
EAUX, AIEUX, CAIEUX, CISEAUX, SCARIEUX, VISCERAUX.

Du coq à l'âne :
Les séries sont :
ACE, AIE, LIE, LIT, LOT, LOB
EAU, TAU, TAN, TIN, VIN
LUTH, LUTE, LITE, LISE, LYSE, LYRE
ŒUF, VEUF, VEUT, VENT, CENT, CENE, CANE
MOINE, MOITE, MONTE, TONTE, TONNE, NONNE

Les anaphrases :
Les anagrammes à trouver étaient :
TRÉSORIER - TERRORISE
OSTENSOIR - SONORITÉS
PRATICIEN - ANTICIPER
THÉRAPIES - ATHREPSIE
ÉDITORIAL - IDOLATRIE

Page 78 et 80

Echecs :

Diag. 1 : 1. ... Cd4!!; 2. De4 (ou 2. C×d4, D×h2 mat) C×f3+ suivi de 3. ... D×h2 mat. Les blancs ne peuvent donc éviter la perte de la Dame. (Johner-Tartacover, 1928).

Diag. 2 : Ch6+!!, Rh8 (ou 1. ... g×h6 ; 2. D×f6! et les noirs doivent donner la Dame par 2. ... Fe5 ; 3. F×e5, D×e5 pour éviter le mat) 2. D×f6!!, g×f6 (2. ... Tg8 ; 3. C×f7+, etc. ...) 3. F×f6 mat. (Westerinen-Nyasaka, 1972).

Diag. 3 :1. ... Dh3!! ;2. g×h3 (sinon 2. ... D×g2 mat) C×h3 mat. (Field-Tenner, 1934).

Diag. 4 : Si 1. Dh5? ,f6! et l'attaque blanche piétine. Par contre 1. Cf5! marche : 1. ... Dg5 (1. ... e×f5? ; 2. D×e7) 2. Dh5!, D×h5 (ou 2. ... f6 ; 3. Ce7 mat) 3. Ce7+! Rh7 ; 4. T×h5 mat. (Tal-amateur, 1974).

Diag. 5 : Si 1. Dh3?, Tfd8 ; 2. Dh7+, Rf8 et le roi noir s'échappe. Avec 1. Th8+!! il est capturé : si 1. ... R×h8 ; 2. Dh3+, Fh6 ; 3. D×h6+, Rg8 ; 4. Dh7 mat, et si 1. ... F×h8 ; 2. Dh3!, Tfd8 ; 3. Dh7+, Rf8 ; 4. D×f7 mat. (Makarov-Schmidt, 1964).

Diag. 6 : 1. ... D×e4+!! 2. d×e4 (2. f3, D×d5) Ff3+ ; 3. Rgl, Ch3 mat. (Aleksandrov-Pokrovsky, 1939).

Diag. 7 : 1. C×f7!!, R×f7 (1. ... Dc7 ; 2. D×e6 est également catastrophique) 2. D×e6+, Rg6 (2. ... Rf8 ; 3. Df7 mat) 3. Fc2+! R×g5 ; 4. De3+! Rh5 ; 5. Dh3+, Rg5 ; 6. f4 mat. (Borissenko-Rootare, 1960).

Diag. 8 : 1. ... T×g2+!! 2. R×g2 [ou 2. Rhl, Tgl+!! ; 3. T×gl (3. R×gl revient à la variante principale) Df3+ ; 4. Tg2, Ddl+ ; 5. Tgl, Fd5+ ; 6. f3, F×f3 mat] Dg6+ ; 3. Rhl (3. Rf3, Dg4 mat] Fd5+ ; 4.f3, F×f3+ ; 5. T×f3, Dgl mat. (Khumov-Jaenisch, 1854).

Diag. 9 : Pour l'instant, Th8 n'est qu'un échec. Alekhine le transforme en mat : 1. Ce5!!, d×e5 (si 1. ... D×e5 ; 2. g6! et mat imparable) ; 2. g6!!, D×g6 (forcé) 3. Dc4+! et, après une couverture sur la case f7, les blancs joueront Th8 mat. (Alekhine-amateur, 1933).

Diag. 10 : La façon radicale de conclure est : 1. Th8+!! R×h8 [ou 1. ... F×h8 ; 2. D×g6+, Fg7 (2. ... Rf8 ; 3. D×f7 mat) ; 3. D×f7+, Rh8 ; 4. Thl+, Ch7 ; 5. Dg6 suivi du mat] ; 2. F×f7! et les noirs sont sans défense contre la menace 3. Thl+, Ch5 ; 4. T×h5+! Vérifiez les variantes. (Renman-Becker, 1975).

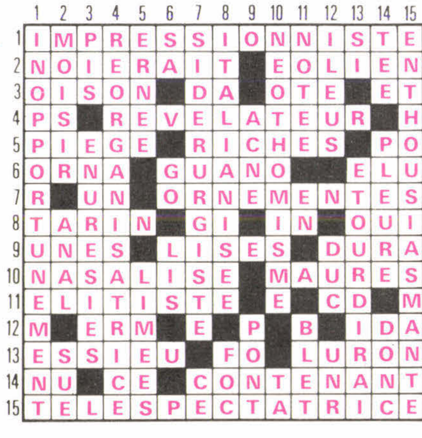
Diag. 11 : 1. a×b4! D×al+ ; 2. Rd2!!, D×hl (2. ... Ce5 est plus tenace bien qu'après 3. T×al!, C×f3+ ; 4. F×f3 les blancs aient une finale nettement supérieure) 3. D×c6+!! b×c6 ; 4. Fa6 mat. Le mat annoncé. (Canal-amateur, 1934).

Diag. 12 : 1. Cf6+? est réfuté : 1. ... e×f6 ; 2. g×f6, D×f2+!! 3. R×f2 (ou 3. Rhl, D×f6!) Cg4+ suivi de 4. ... C×h6 et les noirs ont un Cavalier de plus. (Svedchikov-Estrine, 1977).

Page 72

Mots croisés (par Benjamin Hannuna) :

Une étoile :



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	I	M	P	R	E	S	S	I	O	N	N	I	S	T	E
2	N	O	I	E	R	A	I	T	■	E	O	L	I	E	N
3	O	I	S	O	N	■	D	A	■	O	T	E	■	E	T
4	P	S	■	R	E	V	E	L	A	T	E	U	R	■	H
5	P	I	E	G	E	■	R	I	C	H	E	S	■	P	O
6	O	R	N	A	■	G	U	A	N	O	■	■	E	L	U
7	R	■	U	N	■	O	R	N	E	M	E	N	T	E	S
8	T	A	R	I	N	■	G	I	■	I	N	■	O	U	I
9	U	N	E	S	■	L	I	S	E	S	■	D	U	R	A
10	N	A	S	A	L	I	S	E	■	M	A	U	R	E	S
11	E	L	I	T	I	S	T	E	■	E	■	C	D	■	M
12	M	■	E	R	M	■	E	■	P	■	B	■	I	D	A
13	E	S	S	I	E	U	■	F	O	■	L	U	R	O	N
14	N	U	■	C	E	■	C	O	N	T	E	N	A	N	T
15	T	E	L	E	S	P	E	C	T	A	T	R	I	C	E

Deux étoiles :

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	A	B	O	I	E	M	E	N	T
2	M	A	G	N	I	T	U	D	E
3	U	N	I	■	■	E	T	■	I
4	S	A	V	A	T	E	■	M	N
5	E	N	A	M	O	U	R	A	T
6	G	E	L	■	U	■	A	T	U
7	U	R	■	D	R	A	Y	E	R
8	E	A	L	I	N	G	■	R	I
9	U	I	■	S	I	■	R	I	E
10	L	E	I	C	E	S	T	E	R
11	E	S	S	O	R	I	L	L	E

Page 81

Backgammon :

Diagramme 1 :
N1 → N7, B9 → B4 : 2 points
B9 → B3, B8 → B3 : 6 points
N1 → N12 : 10 points
A ce stade de la partie, il n'est pas prioritaire de faire B3 ; il est donc préférable de mettre un pion à l'abri en N12. Les deux cases prioritaires pour Blanc sont présentement B5 et B7.

Diagramme 2 :
N4 → N12 : 4 points
N12 → B5 : 10 points
Mettre un pion arrière à l'abri en N12 amène à laisser le pion restant en grand danger d'être frappé ; de plus, il est généralement mauvais, en début de partie, de lâcher la case 4 de l'adversaire, qui permet un bon contrôle des jans extérieurs. Amener un pion en B5 donne en revanche un total de trois constructeurs pour menacer les pions arrières noirs.

Diagramme 3 :
B10 → B4 ; B7 → B1* : 1 point
B11 → B7 ; B11 → B5: 6 points
B11 → B7 ; B10 → B4: 10 points
Aucun intérêt à frapper le blot noir ; si on est frappé en retour, la partie risque de passer à l'avantage de Noir ; et même si ce n'est pas le cas,

on lui donnera un timing précieux. En revanche, B11 → B7 qui complète la prime s'impose pour le 4, et B10 → B4 présente par rapport à B11 → B5, l'avantage de donner 3 dés pour fermer (3-1, 1-3 et 1-1) au lieu de 2 (4-1 et 1-4).

Diagramme 4 :
B11 → B9* ; B7 → B6: 3 points
N12 → B11 ; B7 → B6: 10 points
Frapper n'est pas bien joué, et cela pour deux raisons : d'abord, on s'expose à de nombreux « return-shots » qui mettraient la partie en danger ; ensuite, Noir a déjà suffisamment de timing : pas la peine de lui en donner encore. Mieux vaut ramener tranquillement les pions blancs à la maison...

Diagramme 5 :
B8 → B3 ; B5 → B1 : 2 points
B9 → B4 ; B8 → B4 : 10 points
Laisser deux blots dans le jan extérieur présente un inconvénient négligeable en regard de la force représentée par une prime de 4 cases dans le jan intérieur, à un moment où Noir va sûrement laisser un shot.

Diagramme 6 :
B4 → B1* ; B3 → B1 : 5 points
B4 → B2 ; B3 → 0 : 10 points
Ici, il faut absolument sortir un pion pour n'en avoir plus que 8, et donc une chance raisonnable de sortir en 4 coups. En casant sur le blot en B1, on perd du temps ; il faudrait que Noir ne rentre pas pour que cela serve à quelque chose...

Diagramme 7 :
B6 → B3 : 1 point
B4 → B3 ; B4 → B2 : 2 points
N7 → N9 ; B4 → B3 : 8 points
N7 → N10 : 10 points
Il ne faut évidemment pas rester en N7, où l'on est en butte à un double shot direct. Quant à la question d'avancer en N9 ou en N10, N10 est légèrement supérieur, juste parce que cela rapproche plus du jan intérieur.

Diagramme 8 :
B10 → B5 ; B8 → B2*: 5 points
N12 → B7 ; B7 → B2*: 10 points
Il faut frapper, car si Noir arrive à faire passer son pion, la course est mal engagée. De plus, même si on est refrappé, on aura peut-être encore un return-shot en N4. Quant à savoir de quelle manière frapper, il suffit de se rendre compte que B8 → B2* laisse une possibilité de double shot, si Noir fait 6 - 2.

Diagramme 9 :
0 → N2* ; B7 → B4 : 5 points
0 → N2* ; B11 → B8 : 10 points
Vous frappez bien sûr en N2. Mais ne commettez surtout pas l'erreur de fermer votre jan. Avec un seul pion frappé, Noir est encore presque certain de gagner ; il faut absolument frapper le deuxième blot pour avoir une chance, et il faut pour cela que Noir soit obligé de frapper en B4.

Votre score :
De 75 à 90 points : vous avez la classe d'un expert.
De 60 à 74 points : vous donnez du fil à retordre à votre adversaire.
De 40 à 59 points : joueur moyen, vous pouvez vous améliorer.
Moins de 40 points : êtes-vous sûr d'avoir lu attentivement les rubriques d'initiation ?

Pages 82 et 83

Dames :

Diag. 1 : 27-22 (17×30) 34×3 et les noirs abandonnèrent après (18-22) 29-23 (22-27) 33-28 (13-18) 39-33 (18×29) 33×24.

Diag. 2 : 46-41 (37×46) 10-5 (46×10) 5×35 et les noirs abandonnèrent après (12-18) 43-39 (34×43) 49×38 (18-23) 35-24 (26-31) 38-32.

Diag. 3 : 28-22 (17×39) 40-34 (39×30) 35×4 (B+). Les noirs abandonnent quoiqu'après (12-17) 4×11 (7×16) ils auraient pu poursuivre la lutte.

Diag. 4 : (48-37) et les blancs abandonnèrent sans attendre :
a. 10- 5 (27-32) 36×38 (37-46) 5×32 (46×5) (N+)
b. 20-14 (27-32) 36×38 (28-33) 38×29 (13-19) 14×23 (37×5) (N+).

Diag. 5 : 32-27 (23×34) 27-21 (16×27) 31×4 (11-16) 4-31 (15-20) 33-28 (20-25) les noirs abandonnent.

Diag. 6 : (22-27) 21×32 (18-22) 29×27 (7-11) 16×18 (13×44) les blancs abandonnent.

Diag. 7 : (21-26) 27×38 (29-34) 48×21 (16×27) 40-35 (26-31) 35-30 (31-37) 30-24 (28-32) 24-19**A** (32×43) 19-13 (43-49) 13-9 (4×13) 15-10 les blancs abandonnent.
A 38-33 (37-42) 24-20 (42-48) 33-28 (32×23) 20-14 (48-25) 14-10 (25-20 !) 15×24 (4×15) (N+).

Diag. 8 : 39-33 (28×39) 34×43 (25×23) 43-39! (20×29) 39-34 (29×40) 49-44 (40×49) 42-37 (49×32) 37×6 et les noirs annulèrent après (27-31) 36×27 (22×31) 41-36 (31-37) 6-1 (18-23) 1×29 (26-31) 36×27 (37-41).

Diag. 9 : 27-21 (8-12) 21-16 (23-28) (les noirs sont pris à contre-temps) 16×7 (12×1) 31-27 (22×31) 33×11 (6×17) 26×37 (B+1).

Diag. 10 : 30-24**A** (28-32) 31-27! (32×21) 24-20 (14-19)**B** 20-15 (21-27) 15-10 (27-32)**C** 10-4 (19-23)**DE** 4-15 (32-38) 43×32 (33-39) 35-30! (1-7)**F** 32-27 (7-11) 27-21 (23-28) 21-16! (B+).

A : 31-27 (14-19) 30-24 (19×30) 35×24 (33-39) 43×34 (28-33) avec une nulle pour les noirs probablement.

B : (21-27) 20×9 (27-32) 9-4 (33-38) 43-39 (38-42) 4-15 (42-48) 35-30 (48×34) 30×39 (32-37) 15-10 (37-42) 10-15 (B+).

C : (19-23) 10-4 (27-32) 4-15 (32-38) 43×32 (33-39) 35-30 (1-7) 32-27 (B+).

D : (32-38) 43×32 (33-39) 4-22! (39-43) 22-39!! (43×34) 35-30 (B+).
E : (33-38) 43-39 (32-37) 4-10 (19-24) 10×41 (38-42) 35-30!! (24×35) 41-47 (B+).
F : (39-44) ou (39-43) 15-29 (B+).

Page 85

Scrabble :

Les « anagammes » :

DELICAT + E = DECELAIT, DELECTAI, DELICATE, DIALECTE
+ N = DECLINAT
+ O = COTIDALE
+ U = ELUCIDAT
+ A = DECALAIT, DELACAIT
+ S = DELICATS

TEORBES + H = THEORBES
+ U = BROUTEES, OBSTRUEE, OBTUREES
+ M = RETOMBES
+ A = BORATEES, OBERATES, RABOTEES
+ I = BETOIRES, SOBRIETE

Les « Benjamins » :

avec ASSAI, on peut faire : BAVASSAI, BIPASSAI, CROASSAI, DAMASSAI, DELASSAI, DEPASSAI, ENTASSAI, FINASSAI, HARASSAI, JACASSAI, POTASSAI, RAMASSAI, REPASSAI, REVASSAI, TABASSAI

avec ABOUT, on peut faire : MARABOUT, RUNABOUT

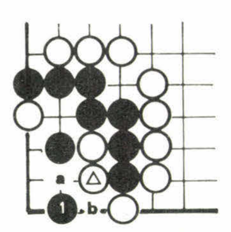
avec CARDITE, on peut faire : MYOCARDITE

avec EMINENT, on peut faire : ACHEMINENT, EFFEMINENT, PREEMINENT, PROEMINENT, SUREMINENT.

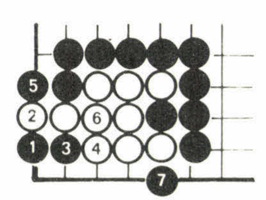
Le deuxième coup :
1. MEDOC en G3, 28 points
2. TOKAJS en 3C, 66 points
3. RIFLOI(R)S en 5D, 90 points
4. ENFREINS en 6E, 65 points
5. S(Y)MPHYSE en 8 H, 128 points [(L)YMPHES ou (N)YMPHES en 2B, 100 points)]
6. HYPOXIE en 5E, 120 points (ASPHYXIE en 8G, 91 points)
7. (C)IBOULOT en 5E, 86 points
8. PITTORESQUE en H1, 60 points
9. DOJO en G5, 44 points
10. ZE(Z)AYERA en 6B, 115 points.

Page 88

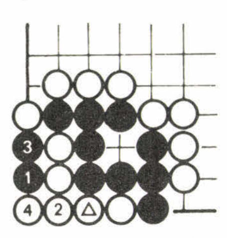
Go :



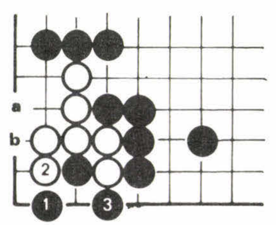
Problème 1 : Le coup est un *Tesuji* de base. Si le noir joue 1 en **a**, le blanc 1, le noir **b** et le blanc reprend en ♠. C'est l'échec.



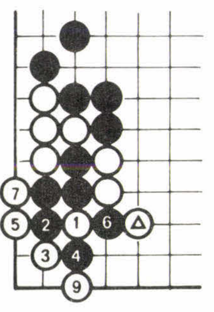
Problème 2 : Le point vital est en 1. La suite est très simple. Si le noir 1 en 3, le blanc joue 1 et il y a *Ko*. Comme d'habitude, si on ne trouve pas le point vital, il marche très bien... pour l'adversaire.



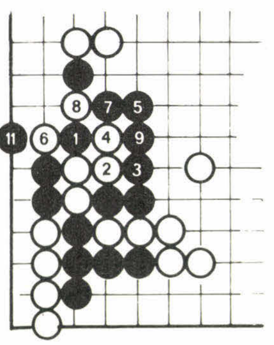
Problème 3 : 5 en 3. Si le blanc joue 2 en 3, le noir 2, suivi de ♠. Mais le noir 1 en 2 donne un *Ko*.



Problème 4 : La solution 1-3 est simple, mais il faut voir que le reste ne marche pas. Si le blanc 2 en 3, le noir **a**, le blanc **b**, le noir 2 tue. Si le noir 1 en 2, le blanc 1 (le point vital) vit. Pourquoi 1 est-il le point vital ? Parce qu'il marche !...



Problème 5 : 8 en 1. Il y a *Shicho*, grâce à la présence de ♠.



Problème 6 : 10 en 1. 5 capture les pierres blanches en *Geta*. C'est la récompense des bonnes formes. 6 en 7 ou en 8 est aisément réfutable. Mais si le noir joue 1 en 4, le blanc 1, et le noir ne peut rien faire.

Page 89

Tarot :

1. L'écart type : 2♠, 3♦ et un petit ♥ ou un petit ♣.
Entame probable : ♦.
Trois perdantes maximum à la couleur permettent à l'attaquant de jouer atout.
Les ♦ et les ♣ joués sous les rois (ou en impasse, s'il y a lieu) enfermeront les points à ♠ et à ♦ et le Petit est promis à un bel avenir.

2. L'écart type : 4♣, cavalier de ♥ et dame de ♦.
Entame probable : ♣.
Les 2 atouts au Chien sont dissuasifs pour la Défense. Elle va procéder à une investigation des couleurs et il faut en profiter pour réaliser quelques tarots en coupe. La dame de ♦, bien que faisant partie intégrante d'une longue, est dévalorisée. Il faut l'écarter, ainsi que le cavalier de ♥, pour tenter d'atteindre 41 points.

3. L'écart type : 4♥ et 2♣.
Entame probable : ♥ ou ♣.
De la répartition à ♠ dépend le succès de l'opération. Quoi qu'il advienne, il est d'une nécessité absolue d'amener le Petit au Bout. Pour cela, la reprise de main dame-cavalier de   est indispensable. Et si, par hasard, la défense avait la « bonne idée » d'entamer ♦, évitez les congratulations, mais marquez-vous un « top ».

4. Cette donne n'est qu'un leurre, évidemment. Bravo à tous les lecteurs qui ont compris qu'ils n'avaient pas le droit de voir le Chien. L'enchère de Garde Contre (supérieure à celle de Garde Sans) s'impose.

5. L'écart type : 3♦, 2♥ et 8 de ♣.
La réussite du contrat passe par l'affranchissement des ♠. Le fait d'avoir l'entame permet d'établir la couleur facilement. Le seul problème qui subsiste réside dans le nombre de reprises de main. Il faut conserver dame-cavalier de   qui est l'équivalent d'un roi.

6. L'écart type : 3♠ et 3♦.
Entame probable : ♣ (ultérieurement).
Une belle longue à ♥ et l'entame assurent la promotion du Petit. La seule finesse de cette donne est de détecter la contre-attaque défensive après la coupe à ♥. La faiblesse à ♣ du preneur laisse supposer ce retour, ce qui permettrait un considérable gain de temps.

7. L'écart type : 5♣ et un ♦.
Entame probable : ♦ ou ♠.
Pour affranchir les ♥, il faudra suer sang et eau. Conserver la dame de ♠ n'est qu'un pis-aller. Il faut tenter de compenser sa perte éventuelle par la prise des points à ♣. Même un rat refuserait de jouer cette donne, mais dans l'adversité, on se doit de tout essayer.

8. L'écart type : 2♠ et 4♥.
Entame probable : ♥.
La longue à ♦ est solide. Si tout se passe bien, il suffit de « pousser les cartes ». On pourrait envisager l'écart 2♠, 2♣ et 2♥, mais la perte de points est à peu près similaire et il n'y a guère d'utilité à se ménager une coupe avec 7 tarots.

9. L'écart type : 3♦ et 3♣.
Entame probable : ♥.
Le Chien complète merveilleusement le jeu du preneur. Celui-ci, en finale de coup (s'il ne « chasse » pas immédiatement), sera amené à ouer atout. Le doubleton ♥ a un but bien précis : éviter que la Défense ne sauve le Petit par une coupe. Ce jeu de sécurité est gratuit et ne compromet en rien le contrat.

10. L'écart type : 3♦ et 3 petits ♥.
Entame probable : ♦ ou ♥.
Contrairement à la donne précédente, le chien ne présente guère d'attrait pour l'attaquant. Mais la possession de l'excuse et l'entame qui fond peut le laisser aller à une fantaisie : garder la dame de ♥ sèche. Les ♠ squelettiques justifient ce choix et obligent à « voler » un pli à l'adversaire. Naturellement, l'entame ♠ est plus que souhaitée !

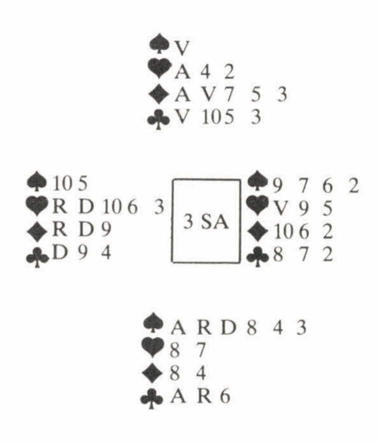
Page 90

Bridge :
Problème n° 1 :
Le deuxième contre de votre partenaire montre un contre d'appel maximum. Vous possédez des plus values non négligeables, une chicane dans la couleur des adversaires et une couleur sixième. Il faut déclarer 5♣ (comptez-vous 1 point pour 5♥).

Problèmes n° 2 :
Il faut déclarer 3♥, enchère qui montre une main maximum (après la réponse d'un SA) avec un gros honneur second à ♥ et un bon fit à ♦.

Problème n° 3 :
Vous ne pouvez gagner qu'avec les ♥3-3. Il faut prendre l'entame avec l'As pour garder le précieux Roi de ♦ comme rentrée pour exploiter les ♥ (si les atouts sont mal partagés). Tirer As-R de ♥ et couper un ♥ du 6♠. Il ne reste plus qu'à jouer atout.

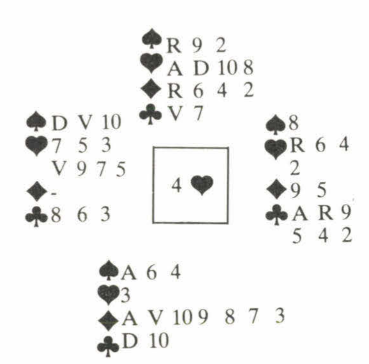
Problème n° 4 :



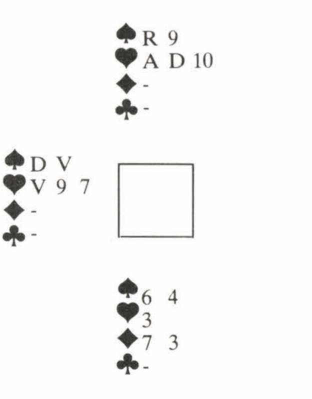
L'intervention d'Ouest vous permet de localiser tous les honneurs manquants, vous laissez passer deux fois ♥, puis le V ♠, As-R de ♣ et tous les ♠. Ouest est victime d'un squeeze simple ♣ - ♦.

Problème n° 5 :
Contre un flanc impeccable, le contrat de 4♥ ne peut pas gagner Entame 3♠ pour le Roi en Est, qui rejoue le Valet.
Le meilleur jeu pour Sud est de laisser passer, et Est sort avec un atout. Si le déclarant joue ♣, Est prend et rejoue atout. Par contre, tout autre flanc livre le contrat.

Problème n° 6 :

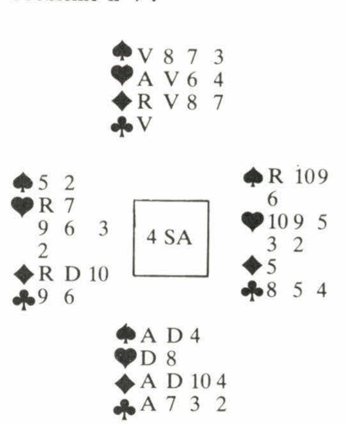


L'intervention d'Est à 2♣ est une précieuse indication. Est réalise As et Roi ♣ puis rejoue le 8♠. On prend de l'As et l'on joue ♦ pour arriver à la position suivante.

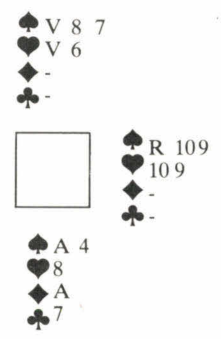


Sur l'avant-dernier ♦. Ouest est obligé de jeter le 7♥, le mort jette son 9♠. Il ne reste plus qu'à jouer ♥ pour l'As puis de présenter la D ♥.

Problème n° 7 :



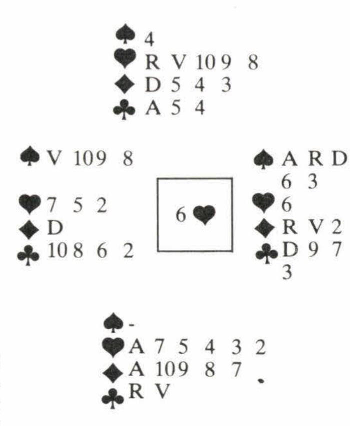
Prendre l'entame au 3[e] tour, remonter au mort par le Valet de ♦, d'où l'on tente l'impasse ♠ (pour gagner, il faut absolument le R♠ placé). Présenter la Dame de ♥, Ouest couvre et le mort fait la levée de l'As, il ne reste plus qu'à tirer tous les ♦ pour arriver à la position suivante.



Sur l'As ♦, Nord jette le 7♠ et Est est sans défense.

Problème n° 8 :
On dispose de neuf levées de tête, la 10[e] levée ne pourra venir que des ♠. Le problème est donc de réaliser 3 levées à ♠.
Connaissant 4 cartes à ♠ en Ouest, il faut jouer le 2 pour le 8, Ouest fait la levée du 10, ultérieurement on tirera l'As ♠ pour capturer l'honneur d'Est et il ne restera plus qu'à faire l'impasse au Valet.

Problème n° 9 :



A. Votre meilleure chance sans indication, consiste à tirer l'As ♦, puis de jouer petit ♦ vers la Dame.
B. Sur une ouverture d'Est, le Roi ♦ est presque sûrement en Est, il faut donc présenter la D ♦.

Barème :
De 37 à 34 points : vous êtes sûrement un expert.
De 33 à 29 points : bravo, très bon score.
De 28 à 23 points : bon résultat.
De 22 à 18 points : résultat moyen.
De 17 à 10 points : avez-vous assez cherché ?
De 9 à 0 points : un point positif, vous ne pourrez que progresser...

Page 92

Othello :

Problème 1 : 1. D1 avec les suites équivalentes C1-A2-A3-B2-G2-H1-B1-A1-H2 ou C1-G2-H1-H2-P-B1-A1-A2-A3-B2 : 33-31.
Si 1.G2,2.D1...29-35.
Si 1.C1,2.G2...27-37.
Si 1.B1,2.D1...30-34.
Si 1.B2,2.A1...25-39.
Si 1.A2,2.D1...30-34.
Si 1.A3,2.D1...29-35.

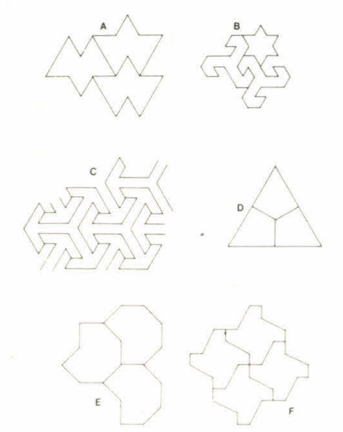
Problème 2 : 1.B1 avec les suites équivalentes A1-H7-A7-B2-D1-A8-G8 ou G8-A8-A1-H7-A7-B2-D1 ou B2-H7-A1-D1-G8-A8-A7 : 32-32.
Si 1.H7,2.G8...31-33.
Si 1.G8,2.A8...18-46.
Si 1.A8,2.A7...31-33.
Si 1.A7,2.A8...25-39.
Si 1.D1,2.G8...25-39.
Si 1.B2,2.G8...26-38.

Pages 94 et 95

Test (par Bernard Myers) :
1. Les trois piles sont : 6-5-1 ; 35-9-12-14 ; 41-7-10-24.
La somme des 3 jetons supérieurs doit être égale à la moitié de la somme totale, c'est-à-dire 82. 41 ne peut qu'être dessus, seuls deux autres nombres peuvent s'additionner à celui-ci pour former 82 : 35 et 6.

2. Les palindromes sont :
Émir - Rime
Super - Repus
Élucidé - Édicule
Écart - Trace
Léger - Regel

3. Tous les modèles de carrelages sont possibles, sauf le B, où il faut une forme complémentaire.



4. Paul joue aux dames, Jean au tarot, Henri aux échecs et Louis au bridge.
Le champion de dames est soit Paul ou Henri (c) ; Jean n'est donc pas champion de dames, donc Louis n'est pas champion de tarot (e). Comme Louis n'est pas champion de tarot, Paul n'est champion ni de bridge, ni d'échecs (a) ; comme Paul n'est pas champion de bridge, Louis ne peut être champion d'échecs (d) ; donc Louis est champion de bridge. Jean ne peut donc pas être champion de bridge, et ainsi Henri est champion d'échecs ; donc Jean est champion de tarot et Paul de dames.

5. Soit un carré ayant aux sommets 5, 3, 12 et 14 ; ou 2, 8, 15, et 9, et ayant l'un et l'autre 6, 7, 10 et 11 à l'intérieur.

6. Le verso de A est C.

7. Les trois homonymes sont : FARD, PHARE, FART, FAR.

8. C'est la flèche est E5.
Le trajet de 1 à 2 est : F1, F3, C3, C5, E5, E2, B2, B7, A7.

9. Les notes sont : Régis 0, Marion 8, Solange 1, Pierre 16.

10. La somme de chaque rayon est 21. Il fallait tourner la roue extérieure d'un tiers de roue dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

11. L'intrus est le mot CARTE.
Les autres associations sont : pour écrire : machine, plume et feutre ; pour chapeau : haut de forme, casquette, melon ; pour dames : de cœur, d'échecs, dame ; pour pions : de dames, d'échecs, pion ; pour quadrilatère : losange, carré, rectangle ; pour couleur de cartes : trèfle, cœur, pique.

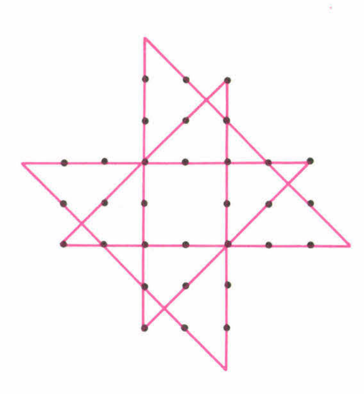
12. La phrase est : L'AVANT-DERNIER JOUR DU MOIS DE FEVRIER DES ANNEES BISEXTILES EST LE 28.

13. C'est le carré Q.
Tous les dessins reprennent les 4 éléments de chaque quart du dessin 1 en modifiant l'ordre et le quart dans lequel ils se trouvent, mais ils ont toujours la même orientation : Q est le seul dont la ligne diagonale va du coin inférieur gauche au coin supérieur droit ; le triangle noir est également dans une position unique.

14. L'ordre d'arrivée : 1, Christine ; 2, Olivia ; 3, Sophie ; 4, Nicole ; 5, Bernadette.

15. 21. (Somme des nombres aux angles convexes, moins le produit des nombres aux angles concaves).

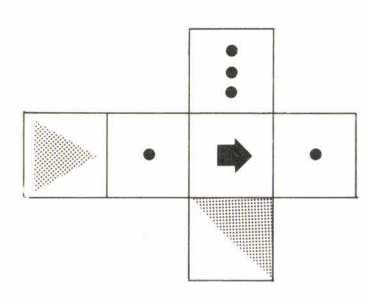
16.



17.

RIEN	ANES
RIPÉ	PRISE
CRISE	PRIE
CRISPÉ	PICA
CRISPANT	PISÉ
CRISPANTE	SIEN
CANE (S)	ÉPIS
CAPE (S)	ANTE
ACNÉ (S)	RICANE

18. Les cubes B, C, E, G, H, pourraient être semblables avec le développement suivant :



19. Il faudrait 3 pesées.
Vous divisez les sacs en trois tas de 9 sacs. Mettez un tas de côté et pesez les 2 derniers. Si un côté monte, le sac est dans ce tas, si les 2 côtés sont égaux, le sac est dans le tas mis de côté. Prenez le tas de 9 en question, divisez-le en 3 tas de 3 sacs et procédez de même. Répétez l'opération une dernière fois avec 3 sacs.

20. 5 remplacé par 4 :

$$\begin{array}{r} 85 \\ \times\ 87 \\ \hline 595 \\ 680\ \ \\ \hline 7395 \end{array}$$

Page 108

Les Morpions (par Bernard Myers) : Lettres
Les dix-huit mots sont : (les flèches indiquent le sens de la lecture sur la grille)
BASIN
LASSE ↓
ELITE
NOTRE ↓
ASTRE →
NETTE
BUSTE
AMBRE ↓
PIETA ←
BILAN →
TOAST
BETEL ↑
FELON
DINER ↑
DENSE
MESSE →
LITRE
APPEL ↑

Chiffres :
Les chiffres à placer sont : 6 en D7 ; 7 en E7 ; 3 en A7 ; 5 en A4 ; 5 en E3 ; 6 en B6 ; 8 en C6 ; 2 en C4 ; 6 en F3 ; 1 en C3 ; 7 en F6 ; 7 en G3 ; 4 en G4 ; 8 en G5 ; 3 en G6 ; 2 en D2 ; 8 en E1 ; 1 en B1 ; 9 en C2 ; 4 en F2 ; 8 en E2 ; 7 en B5 ; 2 en B2 ; 1 en H5.

Solitaire :
Les trente-huit alignements sont :

×				×	×				
	×	×	10	9	6				
	21	×	2	8	7	1			
	15	22	3	×	×	4	×		
14	20	11	19	×	×	5	33	×	34
38	×	23	×	18	17	×	12	32	
	37	×	26	16	24	×	×		
		30	×	×	×	31	35		
			25	13	27			×	
		×		29	28				36

Jeux & Stratégie
Publié par
Excelsior Publications
5, rue de la Baume
75008 PARIS
Tél. : (1) 563.01.02

Direction administration
Président : Jacques Dupuy
Directeur : Paul Dupuy
Directeur adjoint :
Jean-Pierre Beauvalet
Directeur financier :
Jacques Béhar

Rédaction
Rédacteur en chef :
Alain Ledoux
assisté de :
Michel Brassinne
Secrétaire de rédaction :
Maryse Raffin
Direction artistique :
Francis Piault
Photos :
Miltos Toscas, Galerie 27
Dessins :
Claude Lacroix
Jean-Louis Boussange,
Alain Meyer
Correspondant à Londres :
Louis Bloncourt
16, Marlborough Crescent
London W4 1 HF

Services commerciaux
Direction marketing
et développement :
Patrick Springora
Abonnements :
Elisabeth Drouet
assistée de
Patricia Rosso
Ventes au numéro :
Bernard Héraud
assisté de
Marie Cribier
Relations extérieures :
Michèle Hilling

Publicité
Directeur commercial
Groupe Excelsior
Publications :
Ollivier Heuzé
Service publicité :
Pablo Maurel
Guy Salançon
5, rue de la Baume
75008 PARIS
Tél. : (1) 563.01.02



Le directeur de la publication : Jacques Dupuy.
Dépôt légal nº 1248.
Imprimé en France par Techni-Graphic.
Nº de commission paritaire : 62675.
Photocomposition : Dawant
Photogravure : Dawant



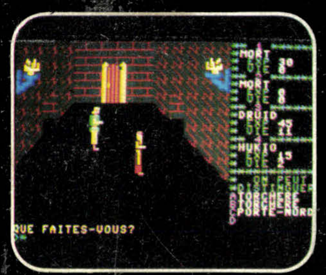
LISTE DES RELAIS-BOUTIQUES JEUX DESCARTES

06000 NICE : JEUX ET RÉFLEXION 16, bd Victor-Hugo Tél. : (93) 87.19.70 - 11000 CARCASSONNE : COLÉGRAM 72, rue Aimé-Ramon Tél. : (68) 47.16.83 - 13001 MARSEILLE : AU VALET DE CARREAU 6, rue du Jeune-Anacharsis Tél. : (91) 54.02.14 - 17000 LA ROCHELLE : LA MARELLE 42, rue Saint-Yvon Tél. : (46) 41.40.20 - 31400 TOULOUSE : RELAIS BOUTIQUE JEUX DESCARTES 14-16, rue Fonvielle, Centre Commercial Saint-Georges, Passage Saint-Jérôme Tél. : (61) 23.73.88 - 33000 BORDEAUX : JOKER D'AS 7, rue Maucoudinat Tél. : (56) 52.33.46 - 34000 MONTPELLIER : LE CERF BLANC 2, rue Chrestien Tél. : (67) 66.28.95 - 37000 TOURS : POKER D'AS 6, place de la Résistance Tél. : (47) 66.60.36 - 38000 GRENOBLE : AU DAMIER 25bis, cours Berriat Tél. : (76) 87.93.81 - 44000 NANTES : MULTILUD 14, rue Jean-Jacques-Rousseau Tél. : (40) 73.00.25 - 44600 SAINT-NAZAIRE : MULTILUD 16, rue de la Paix Tél. : (40) 22.58.64 - 45000 ORLÉANS : EURÉKA Galerie du Châtelet Tél. : (38) 53.23.62 - 49000 ANGERS : LA BOUTIQUE LUDIQUE 12, rue Bressigny Tél. : (41) 87.41.85 - 51100 REIMS : PASS'TEMPS 26, rue de l'Etape Tél. : (26) 40.34.13 - 54000 NANCY : JEUX JOHN 7, rue Stanislas Tél. : (8) 332.17.50 - 56100 LORIENT : LOISIRS 2000 25, rue des Fontaines Tél. : (97) 64.36.22 - 57000 METZ : EXCALIBUR 34, rue du Pont-des-Morts Tél. : (8) 733.19.51 - 59000 LILLE : MIMICRY 43, rue d'Amiens Tél. : (20) 54.01.80 - 63000 CLERMONT-FERRAND : LE QUARTIER BLATIN 3, rue Blatin Tél. : (73) 93.44.55 - 69002 LYON : JEUX DESCARTES 13, rue des Remparts-d'Ainay Tél. : (7) 837.75.94 - 71000 MACON : JEUNE FRANCE 108, rue Carnot Tél. : (85) 38.33.41 - 74000 ANNECY : NEURONES Rue de la Préfecture, L'Émeraude du Lac Tél. (50) 51.58.70 - 75005 PARIS : JEUX DESCARTES Rive Gauche, 40, rue des Écoles Tél. : (1) 326.79.83 - 75008 PARIS : JEUX DESCARTES Rive Droite, 15, rue Montalivet Tél. : (1) 265.28.53 - 76000 ROUEN : ÉCHEC ET MAT 9, rue Rollon Tél. : (35) 71.04.72 -80000 AMIENS : MIMICRY 12, rue Flatters Tél. : (22) 92.38.79 - 83000 TOULON : LE MANILLON 5, rue Pierre-Corneille Tél. (94) 62.14.45 - 85000 LA ROCHE-SUR-YON : AMBIANCE Place du Marché Tél. : (51) 37.08.02 - 86000 POITIERS : AMÉTHYSTE 158, Grande-Rue Tél. : (49) 88.00.76 - 94210 LA VARENNE SAINT-HILAIRE: L'ÉCLECTIQUE Galerie Saint-Hilaire, 93, avenue du Bac Tél. : 283.52.23.

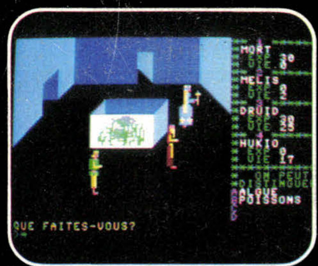
QUAND LA LEGENDE FAISAIT L'HISTOIRE...











MANDRAGORE

Grand Prix - Ministère de la Culture
"... le plus récent, et aussi le meilleur jeu de rôle sur micro..." (Jeux et Stratégie)

Nouvelle version disponible : sur Apple II, MSX 64 K, Commodore C 64, Thomson MO5/TO7-70



79, rue Hippolyte Kahn
69100 Villeurbanne - Tél. 803.18.46